M94043.01ENG

AGB-BRBP-UKV

GAME BOY ADVANCE™

MEGAMAN BATTLE NETWORK 5

TEAM:PROTOMAN

CAPCOM®

INSTRUCTION BOOKLET

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

Game Boy Advance Game Pak conforms to:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

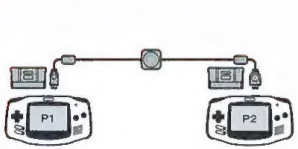
PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

CONTENTS

4 Multiplayer Setup
6 The World of Megaman Battle Network™
7 Story
8 Characters
9 Starting Up
10 Game Controls
12 The Real World
12 Jacking In
13 The Cyber World
14 Internet
14 Battle: Custom Screen
16 Battle: Action Screen
18 Emotion Window
19 DublSoul
20 ChaosUnison
21 Soul Types
22 Liberation Missions
28 Team Members
30 PET Screen
34 NaviCustomizer
36 Network Functions
40 BattleChip Secrets
42 Traders & Items
43 Game Hints
44 Terminology
45 Crossover Battles

MULTIPLAYER SETUP

CONNECTING THE GAME BOY ADVANCE™ WIRELESS ADAPTOR



Game Boy Advance systems and
Game Boy Advance Game Link cable

Game Boy Advance systems and
Game Boy Advance Wireless Adapters

NETWORK FUNCTIONS

YOU NEED:
Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ or Change to NINTENDO GAMECUBE™ GAME BOY PLAYER™ (including NINTENDO GAMECUBE Controller).
2 Megaman Battle Network™ 5 Game Paks.
Game Boy Advance™ Game Link™ cable (AGB-005).

CROSSOVER BATTLES

YOU NEED:
Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ or Game Boy Player (including NINTENDO GAMECUBE Controller).
Megaman Battle Network™ 5.
Konami's Boktai 2 ® : Solar Boy Django.
2 Game Boy Advance™ Wireless Adapters (AGB-015).

CONNECTING
1. With both gaming units turned OFF, insert Game Paks into both units.
2. Connect the Game Boy Advance™ Wireless Adapters to the external expansion connectors of each unit.
3. Turn both units ON.
4. See page 36 for more information about Network Functions, and page 45 for more information about Crossover Battles.

NOTE: Using NINTENDO GAMECUBE Wavebird Wireless Controller for the NINTENDO GAMECUBE may conflict with the Wireless Adapter, mixing the signals and causing interference.

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE (MODEL NO.: AGB-005).

THE WORLD OF MEGAMAN BATTLE NETWORK™

THE YEAR IS 200X...
It is the network age, made possible by the rapid advancements of the Internet and other communications technology, and everyone has a portable handset called a PET (PErsonal Terminal).

WHAT IS A PET?
Similar to an evolved cellular phone in appearance, PETs are equippedwith both phone and email capabilities, and can also double as textbooks and newspapers, making them a very convenient accessory for modern life.
On top of that, inside each PET is a humanoid AI program called Net Navi, which can perform all sorts of tasks on the network for its human owner.

VIRUS BUSTING!!
The networked society... the world is a very convenient place to live in, but things aren't always perfect, thanks to rampant computer viruses. To protect themselves against these viruses, people equip their Net Navis with battle data programs called BattleChips, and have their Net Navis fight the viruses directly. This is called Virus Busting.

STORY

One month has passed since the battle with Nebula, the DarkChip Syndicate, a battle for the fate of the earth itself... Today Lan and his friends are visiting Lan's father at the research lab at the Department of Science, as Lan's father has some important news to share with them.

Just before he shares his big news, a mysterious group of Navis appears out of nowhere and takes over the Internet!! The lab finds that even their own computers have been hacked, and all systems are shut down and brought to a halt. Amidst the confusion and chaos in the lab, all of a sudden sleeping gas is hurled into the lab. One person after the other drops to the ground, including Lan's father.

Luckily Lan just happened to be off to the side when the sleeping gas went off, and manages to hold on to his consciousness for a while longer. Lying there in a groggy state, Lan happens to see Dr. Regal, leader of Nebula, towering over the unconscious bodies. So Regal is alive after all!

"...Well,well,Dr.Hikari..."
"Master Regal,what about his friends?"
"Confiscate their PETs. Without them,they'll be helpless anyway."

And so, having stolen everyone's PETs, Regal leaves the Department of Science.
And this is the last thing Lan sees before he finally succumbs to the sleeping gas.

CHARACTERS

LAN HIKARI
A 6th grader at ACDC Elementary School, in ACDC Town. Although his grades aren't the best, his Virus Busting skills are top notch. His best friend is Megaman, his Net Navi, and in Net Battles, these two are a powerful combination.

CHAUD
This elementary school student is also a government-sponsored Net Battler, and now heads the Team ProtoMan

MAYL [Navi - Roll]
DEX [Navi - GutsMan]
YAI [Navi - Glide]

STARTING UP

On the Title screen, press the START to bring the following options. (Note: If this is your first time playing and you do not have any save data, the CONTINUE option will not be available).

NEW GAME
Start a new game from the beginning.

CONTINUE
Start the game from the point where you saved it last.

CROSSOVER BATTLE
Selecting this will begin the Crossover Battle mode. This option only appears when the Game Boy Advance™ Wireless Adapter is connected. See page 45 for more information on Crossover Battles.

SOFT RESET
Press START, SELECT and the A and B Buttons simultaneously any time during the game to perform a soft reset and return to the Title Menu screen. Use this when you want to quit out and reload a saved game to start over.

GAME CONTROLS

FIELD SCREEN

On the Field screen, you control Lan in the Real World and Megaman in the Cyber World.

+Control Pad	– Move character, move cursor in menus
A Button	– Speak / Examine / Confirm (Menus)
B Button	– Hold down while moving to Dash / Cancel (Menus)
R Button	– Jack In (Real World, See page 12)
	– Jack Out (Cyber World)
L Button	– Talk to Megaman (Real World)
	– Talk to Lan (Cyber World)
START	– Open PET Screen (See page 30)
SELECT	– Skip cutscene

BATTLE ACTION SCREEN

+Control Pad	– Move Megaman
A Button	– Use BattleChip
B Button	– MegaBuster (hold to charge)
R or L Button	– Open Custom Screen (when Custom Gauge is full)
START	– Pause
SELECT	– Not Used

BATTLE CUSTOM SCREEN

+Control Pad	– Move cursor
A Button	– Confirm
B Button	– Cancel
R Button	– View BattleChip Description
L Button	– Run away
START	– Move cursor to OK button
SELECT	– Hide Custom Screen temporarily

THE REAL WORLD

You progress through the game by moving back and forth between the Real World and the Cyber World. In the Real World, you play as Lan.

SPEAK / EXAMINE
Press the A Button to talk to the person in front of you, or examine something you've found.

DASH
Hold the B Button while moving with the control pad to skate along faster than the normal walk.

TALK TO MEGAMAN
Press the L Button anywhere in the field to talk to Megaman inside your PET device.
He may have some good advice for you if you ever get stuck or aren't sure where to go next.

JACKING IN

Jacking in allows you to send a signal from your PET device to send Megaman into all sorts of electronic equipment. To jack in, stand in front of a computer or other electronic device and press the R Button.

MEGAMAN BATTLE NETWORK™ 5 TRANSMISSION
If there is a problem with an electronic device, it's probably due to a virus or an enemy Navi wreaking havoc inside it. When this happens, jack in and send Megaman into the Cyber World to do a number on the enemy. You can also jack in even if there is no trouble to clean up, so check all over the Real World for places to jack into and explore.

THE CYBER WORLD

In the Cyber World, you play as Megaman, searching out enemy bosses while taking out pesky viruses and solving a variety of problems.

SPEAK / EXAMINE
Press the A Button to talk to the programs, or examine something you've found.
Be sure to examine the Mystery Data scattered here and there.

DASH
Hold the B Button while moving with the +Control Pad to dash along faster than the normal walk.

TALK TO LAN
Press the L Button anywhere in the field to talk to Lan. He may have some good advice for you if you ever get stuck or aren't sure where to go next.

JACK OUT
Press the R Button to leave the Cyber World and return to the Real World and play as Lan again.
But be aware that there may be situations where Megaman can't jack out immediately.

INTERNET

By jacking in to the computer in Lan's room, you can go to the world of the Internet and access and explore many different areas.

SECURITY CUBES
These help prevent viruses from spreading to certain areas of the Internet. You'll see them at entrances to people's web pages, so you'll need to get the P Code, from the owner, to disable the Security Cube and pass through.

SHOPS
Talk to a NetDealer to bring up a Shop screen. Move the cursor to highlight the item you want and press the A Button to confirm. Chips and NaviCust Programs are shown in green.
Press the R Button to view a description of the item currently highlighted.

VISION BURST
Somewhere in the Cyber World is a place with the Real World of the past digitized and stored with an extremely advanced technology. No one knows just who has done this and why.

BATTLE: CUSTOM SCREEN

When you encounter an enemy, you'll first be taken to the Custom Screen. Here you can select the BattleChip to send to Megaman.

SELECTING BATTLECHIPS
Five chips are chose at random from the Chip Folder and displayed in the Chip Select area. Select a chip from among these to send to Megaman by moving the cursor over the chip you want to send and pressing the A Button. With a chip highlighted, press the R Button to view a description of the chip before sending it to Megaman.

RULES FOR CHOOSING BATTLECHIPS
Normally you can only select one chip at a time. However under the circumstances shown at the right, you can choose up to five chips at once, giving you a distinct advantage. (Chips that don't fit in a group with the already selected chip(s) become grayed out on the list for quick reference.)

SENDING DATA
Once you finish selecting a chip, move the cursor to OK and press the A Button. The screen will then switch to the action screen where you control Megaman in battle.

UNITE COMMAND
This command lets you perform DublSouls and ChaosUnisons. After selecting a chip that matches the Soul you wish to transform into, select the Unite to transform the chip into the DublChip.

EMOTION WINDOW
This window shows Megaman's synch status. This starts off at NORMAL status, but will increase to a Full Synchro if you get a counter, or drop if you take a hit. (See page 18)

RUN AWAY
Press the L Button to run away. Whether or not you'll get away depends on your luck.
But remember that the tougher, the enemy is, the harder it will be to run away.

BATTLE: ACTION SCREEN

Once you select a chip from the Custom Screen, you proceed to the Action Screen where you control Megaman and use the Chips you've selected to defeat the enemy.

ATTACK AREAS
Megaman moves around on the red squares, while the enemy moves around on the blue squares. Neither side can enter the opposite side's area, but there may be special attacks that allow you to move to the opposite side temporarily.

BUSTER
Press the B Button to fire your MegaBuster. There are no restrictions on ammunition, and the closer you are to the enemy, the easier it is to do rapid-fire attacks. You can also hold down the B Button to charge up the Buster for a more powerful shot.

USING CHIPS
Press the A Button to use the Chips already sent to Megaman from the Custom Screen. The Chip Data appears above Megaman's head on the screen, and the name of the Chip's attack and its strength appears on the bottom left of the screen.

CUSTOM GAUGE
Once the action starts, the Custom Gauge at the top of the screen starts to slowly fill. Once it is full, press the L or R button to re-enter the Custom Screen. So even if you've used up all of your Chips, you can select more to send to Megaman.

RESULT SCREEN
Win fights by deleting them (reducing their HP to 0). Once a battle is over, you will be taken to the Results Screen, where you can see how long the battle lasted, your Busting Level, and any Chip data acquired. The Busting Level refers to an evaluation of your Virus Busting techniques during that battle.

BUSTING LEVEL SECRETS
With a higher Busting Level, you can get better Chips from battles. If you do well enough in battle, you may be rewarded with the Chips the enemy was using as well. You can raise your Busting Level by defeating enemies quickly. But there also other ways to increase your Busting Level for you to find out on your own.

COUNTERS
A Counter is when you attack an enemy the moment that enemy is about to attack you. If you land a successful Counter, that enemy will be paralyzed momentarily, leaving it open to attack. With a successful Counter, Megaman's Emotion Window will also shoot up to Full Synchro Status.

EMOTION WINDOW

This window reflects Megaman's state of mind. As you play, his emotions will change. Below are some examples.

NORMAL
Megaman begins battles in this neutral state.

FULL SYNCHRO
Helps you see when to time attacks for Counters, and also doubles the attack power of the first Chip you use next. Using a chip with double the attack power cancels the Full Synchro status.

WORRIED
With Megaman's confidence down, he cannot perform DublSoul in this state.

ANGRY
Megaman turns a little red and gets more serious, giving the next Chip he uses double the attack power.

EVIL
With evil infiltrating Megaman's heart, he is no longer able to perform DublSouls. He might also pull off an unexpected surprise if it looks like he's about to be deleted.

If Megaman gets infected by a bug, the Emotion Window may start to flash to indicate a problem.

DUBLSOUL

As you progress through the game, the Souls of those you battle against will resonate with Megaman. When you acquire a Soul, you will see the mark for that Navi on Megaman's screen on the PET screen, and you will be able to unite with that Soul for a DublSoul.

EXPLANATION:
There is a type or category of Chip that corresponds to each Soul. Select the type of chip that corresponds to the Soul you want to transform into, and then press the Unite Command to the bottom right of the screen (note that you cannot perform a DublSoul with a Regular Chip). This will transform the Chip into a DublChip. Select OK and proceed to the Action screen and the DublSoul will be activated automatically.

When you perform a DublSoul, Megaman changes to look more like the Navi he is united with, and gains that Navi's special abilities while transformed. After 3 turns, Megaman will return to his original form. Also, MegaMan cannot unite with the same Soul twice in a single battle.

CHAOSUNISON

As you progress through the game, Megaman will gain a new power called ChaosUnison, which enables him to control the power of the dark and fuse his own DarkSoul with Souls that resonate with him.

EXPLANATION:
ChaosUnisons are performed basically in the same way as DublSoul, except that ChaosUnions use DarkChips instead

DARKCHIPS REQUIRED FOR CHAOSUNISONS
- ProtoChaos – DrkSword
- MagnetChaos – DarkThnd
- GyroChaos – DarkTorn
- NapalmChaos – DarkMetr
- SearchChaos – DarkCirc
- MeddyChaos – DrkRecov

After performing a ChaosUnison, you can use the B Button charge shot to use DarkChips. However, the energy of the dark swells and shrinks, so you must release the B Button when the energy is at its peak. And if you fail, the DarkSoul residing within Megaman will flee his body and attack him.

SOUL TYPES

The following are the 6 types of Souls that appear in the Team ProtoMan version of this game.

Proto Soul
Compatible Chip: Sword Type

Magnet Soul
Compatible Chip: Electric Type

Gyro Soul
Compatible Chip: Wind Type

Napalm Soul
Compatible Chip: Fire Type

Search Soul
Compatible Chip: Cursor Type

Meddy Soul
Compatible Chip: Recovery Type

LIBERATION MISSIONS

The Darkloids in the depths of the different areas must be defeated in order to free the Internet from the clutches of the Nebula. But the road to the Darkloids is blocked by all sorts of different panels, including those imbued with the power of the dark. You must liberate (free) each panel as you make your way to the Darkloids, and ultimately liberate that entire area of the Internet.

LIBERATION MISSIONS: WINNING

Complete a Liberation Mission by liberating (freeing) all of the DarkHole and defeating the Darkloids that control the area.

LIBERATION MISSIONS: LOSING

If all of your team members fall unconscious (HP reaches 0), the mission will end in failure.

LIBERATION MISSION FLOW:

- PLAYER PHASE

  Control your Navi as you liberate panels and head for the Darkloids. All DarkHole must also be liberated along the way.

NOTE: Once you are finished moving all of your team members, the phase ends and control switches to the other side's phase.

- DARKLOID PHASE

  In this phase, the Guardians march forward, pursuing and attacking you.

LIBERATION MISSION CONTROLS:

BATTLE SCREEN: ACTION

When surrounded, use the L/R Buttons to change directions and fight

Note: Custom Screen Controls are the same.

LIBERATION MISSIONS...cont

CHANGING BATTLES

In Liberation Missions, battles may start off differently depending on various factors when you enact the Liberate command.

BATTLE – ADVANTAGE

When there are few DarkPanels around the Navi, the battle will start with the advantage on the player's side (have more area to move).

BATTLE – DISADVANTAGE

When there are a lot of DarkPanels around the Navi, the battle will start with the player at a disadvantage (enemy has more area). The more DarkPanels around, the larger the disadvantage becomes. You may even find yourself surrounded, with an enemy on both sides of you, so be careful.

LIBERATION BATTLES

Battles that take place during Liberation Missions are called "Liberation Battles." Below are some of the main differences between Liberation Battles and regular battles.

Automatic Custom Screen – Unlike normal battles, in Liberation Battles the Custom Screen will come up automatically when your Custom Gauge fills up all the way.

3 TURNS – In Liberation Battles, each battle finishes in 3 turns whether you've defeated the enemy or not. If you don't defeat the enemy in 3 turns, you fail to Liberate that panel.

1 TURN LIBERATION – If you manage to defeat all enemies within the first turn of the battle, you get a 1-Turn Liberation, liberating that panel and the surround 8 panels as well all at once.

NAVI TEAMMATES IN BATTLE

In Liberation Battles, even ally Navis can participate. Each Navi has a different fighting style, so you'll need to adapt each time you change Navis There may also be special Chips specific to certain Navi that only appear when controlling that Navi. This may prove to be a major strategic key.

IF YOUR NAVI'S HP REACHES 0

- If your Navi's HP Reaches 0, it will be unable to perform any actions during the next Player Phase. Once that phase is over, it will recover a small amount of HP and be able to move again.

LIBERATION MISSIONS...cont

COMMAND SCREEN
Press the A Button on the Field screen to open the Command screen.

LIBERATE
Use this command to liberate the panel in front of you. Depending on the type of panel, you may enter battle, or it may trigger an event where you have to help Megaman and friends. Note that this command does not work with panels that do not need to be liberated.

SPECIAL COMMANDS
Your team members have special commands unique to their Navi capabilities, allowing them to attack, protect teammates, etc. It will be crucial to use all of their abilities and commands wisely if you want to succeed in making it through the Liberation Missions alive. Note that for every special command you use, it takes away one Order Point (Page 28), and once you run out of Order Points, you will no longer be able to use these special commands.

PASS
You can rest and restore a little HP without doing anything for that turn.

ORDER POINTS
Order Points are points used for special Navi commands, and are crucial to Liberation Missions.

USING POINTS FOR SPECIAL COMMANDS
Each special command used takes one Order Point. You can recover these points by liberating DarkPanels with items, etc.

PANEL TYPES
Below are some of the types of panels you may see during Liberation Missions.

- NORMALPANEL
  Allows you to travel across normally.

- DARKPANEL
  You cannot travel across these. Use the Liberate command to enter battle and try to Liberate them.

- ITEMPANEL
  These DarkPanels yield items if you succeed in liberating them.

- DARKHOLE
  These panels produce Guardians, and must be liberated.

- BONUSPANEL
  Triggers an event that can help you, with the event being determined by a roulette system.

TEAM MEMBERS

PROTOMAN
Liberation Special Command – Wide Sword
•Liberates three panels in a row

MAGNETMAN
Liberation Special Command – Magnet Barrier
•Puts barrier around all team mates to block enemy attacks.

GYROMAN
Liberation Special Command – Exploding Liberation
•Drops bomb on top of panel to liberate it.
UNIQUE ABILITY: Can transform into helicopter and fly over DarkPanels to get past them.

SERCHMAN
Liberation Special Command – Panel Search
•Searches the row of panels directly in front and liberates the closest "? Panel" or "DarkPanel w/ Item".

NAPALMMAN
Liberation Special Command – Napalm
•Unleashes a napalm bombardment that liberates a range of 6 panels.

MEDDY
Liberation Special Command – Twin Liberation
•Use this command when there are DarkPanels Meddy and another ally to liberate the panels in between.

PET SCREEN

Press START on the Field screen to open the PET screen.

CHIPFOLDER
The ChipFolder holds the Chips for use in battle. You start out with one ChipFolder, which you can edit or rearrange as you like. As the game progresses, you can get an additional ChipFolder, as well as a backup folder. While you cannot rearrange your backup folder, you can update it by getting them from other people, etc.

- EQUIPPING FOLDERS
  The folder you have equipped is marked EQUIP. To equip a different folder, select it, press the A Button, and then select the EQUIP option.

- EDITING FOLDERS
  Select the folder you wish to rearrange, press the A Button, and select the EDIT option. This will take you to the Folder Edit screen.

FOLDER EDIT SCREEN
On the Folder Edit screen, use the L/R Buttons on the +Control Pad to toggle between the ChipFolder and your backpack, in order to move chips between the two. Use the Up/Down buttons on the +Control Pad to move through the Chips. Select a Chip to move, then select a Chip you wish to exchange it with. This will switch the location of both chips. You can also press the A Button twice in a row to just send that chip. You can also press the START to rearrange the order of the Chips, use the L/R Buttons to switch between pages, and more.

BATTLECHIP RANKINGS
BattleChips are divided into three ranks according to their capabilities. There are also Dark Chips that do not fit into the normal ranking, and using them may have an adverse affect on the Navi.

- STANDARD CHIP – Grey Border
- MEGA CLASS CHIP – Blue Border
- GIGA CLASS CHIP – Red Border
- DARK CHIP – Purple Border

FOLDER EDITING RULES
- Be sure to fill up all 30 slots with Chips.
- You can put of max of 4 of the same chips in a folder. Chips with the same name are considered the same, even if the code is different.
- You can only put up to 5 Mega Class Chips,1 Giga Class Chip, and 3 Dark Chips in a folder at once, and they must all be different from each other.

REGULAR CHIPS
Regular Chips will always appear in the Chip Select List on the Custom Screen. They can be very useful if you do a good job of incorporating them into your strategy. On the Folder screen, move the cursor over the Chip you want to designate as a Regular Chip and press the SELECT. Not all chips can be turned into Regular Chips, so if a border appears around it, that means it has been designated as a Regular Chip.

If the Chip's Data Size is not smaller than the amount of remaining Regular Memory, you won't be able to designate the Chip as a Regular Chip. You can increase the amount of Regular Memory available by finding an item called "Regular UP".

SUBCHIPS
SubChips are used on the Field screen of the Cyber World. There are many kinds of chips that can be used to help Megaman out. You can get them from Shops and from Mystery Data, and unlike BattleChips, they can only be used once.

DATA LIBRARY
The Data Library is a guide on BattleChips. Data for Chips you acquire is entered here automatically, and you can view it at any time. Chips are divided by Rank. The first page shows the Regular Chips. Use the R button on the +Control Pad to view pages for Mega Class and Giga Class rank Chips as well as the P.A. Memo. The stars to the right of the Chip name indicate how rare the chip is, with more stars signifying a rarer chip. Do you have what it takes to collect all of the chips?

P.A. MEMO
View a list of Program Advance combinations that you have activated so far in the game.

MEGAMAN
View Megaman's status here. As the game progresses, two more pages will be added to this Screen for viewing.

NAVICUSTOMIZER
This option activates the NaviCustomizer.

RECORD SCREEN
View the Delete Time Record for beating enemies on Busting Level S for each Navi's Ω. Both My Record and Total Record are shown. With the Total Record, you can compare records with friends to see who has the best delete time. The faster this Total Record time is, the more the Navi Chip SP attack power goes up.

E-MAIL
Read E-Mail addressed to Lan. Use the Up/Down Buttons to move through the list of E-Mails, and use the L/R Buttons to change pages for the selected E-Mail.

KEY ITEMS
View items in your possession and their descriptions. Use the +Control Pad to move through the list of items.

COMMUNICATION
Link up with friends to battle it out or trade Chips. See page 36 for details.

SAVE
Save your current gameplay progress. From the Title screen, you can select CONTINUE to resume your game from a save point.

NAVICUSTOMIZER

Once you reach a certain point in the game, the NaviCustomizer feature will be added to your PET device. Use it to combine programs and strengthen the abilities of your Navis.

Access the NaviCustomizer from the Megaman screen in the PET screen.

INSTALLING PROGRAMS
Move the +Control Pad Up/Down on the List of Programs to select a program to install. You can also use the L/R Buttons to toggle between pages of the list. Once a program is selected, the program appears in the Memory Map for you to place.
Select a location for the program and press the A Button to install it.

REMOVING PROGRAMS
To remove programs installed in the Memory Map, press the +Control Pad Left to move the cursor to the Memory Map area. When you select a program, the options RETURN and MOVE appear. Select RETURN to uninstall it and return it to the list.
By selecting MOVE, you can move the program within the Memory Map to rearrange the layout. Press SELECT to remove all installed programs at once.

PROGRAMMING RULES
There are four rules for installing programs into the Memory Map, as listed below.

- RULE 1
  Place Program Parts so that they overlap with the Command Line by at least one square.
- RULE 2
  You cannot place Plus Parts (with square pattern) on the Command Line.
- RULE 3
  Don't place parts for different programs of the same color next to each other.
- RULE 4
  Combine programs so that you have 4 different colors of programs.

Above the Memory Map is a bar showing the colors of the combined programs.

RUN
Once you finish setting up the program, select RUN (press START to move the cursor directly to RUN). When "OK!" appears on the screen, the program has been compiled.

BUGS!
Once you run the program, if you made any errors and went against the 4 programming rules, there will be a "bug", or anomaly in the code of the program, which can adversely affect Megaman's performance. If you have a bug in your combined program, Megaman may not move properly, or his HP might drop on its own. If you notice anything abnormal, quickly check Megaman's Emotion Window to see what's going on.

NETWORK FUNCTIONS

By using the Game Boy Advance™ Game Link™ cable (sold separately) you can trade Chips and programs, go head to head with other Battle Network gamers, and more. First, select the network device (cable) you wish to use and set it up to communicate with the other gamer.

SELECTING A DEVICE
On this screen, select which device you wish to use.

When you enter the Network screen, you will be asked to save your game. The game will automatically be saved after finishing trading or a network battle as well.

USING THE GAME BOY ADVANCE™ WIRELESS ADAPTER

Enter Name and Comment
Here you can enter your name and a comment to be displayed when you link up with other players. Your name can be up to 5 characters long, while your comment can be up to 11 characters long.

CONTROLS:
+Control Pad – Move cursor to select character
A Button – Confirm
B Button – Backspace
R Button – Move text cursor to right
L Button – Move text cursor to left
START – Move cursor to OK
SELECT – Not Used

NETWORK SCREEN
First, select to be either the host or client. Once you make your selection, wait for the other person to join. Once connected, the host's side will show the name and comment of the client and any other possible clients, and the client side will show the other person as a possible host. If there is a list of possible partners to connect to, use the L/R Buttons to move through the list and select someone to connect to.

NETBATTLE
Link up with a friend and go head to head in 2 different modes of play.

Single Battle – Face off in a single match.
Triple Battle – Go for best two out of 3.
After selecting the mode, then you select the type of battle.

NETWORK FUNCTIONS...CONT

PRACTICE
Wins and losses are not counted.

BATTLE
Wins and losses count towards your results, and the winner gets to take a Chip from the loser. (Must have at least 1 Chip other than Giga Class or Dark Chips in one of your backpack to play this battle type)

- Once both people select the same mode and battle type, the battle begins.
- Reduce your opponent's HP to 0 first to win the battle

The 15th turn is the final turn of the battle, and the match ends even if both sides still have HP remaining. The player that inflicted more total damage on the other wins, regardless of actual remaining HP.

COMPARE

- COMPARE LIBRARY
  Compare Data Libraries with other people. Any entries in the other person's library not in yours will be added to your library.

- COMPARE RECORDS
  Compare Delete Time Record totals and update the records with the new top times. The better the times listed in the Total Records are, the more powerful the Navi Chip SPs become, so share your times with friends to make all of your Navis stronger.

TRADE

- BATTLECHIP TRADING
  Trade Chips from your backpack one at a time (except for Giga Class Chips, which cannot be traded). Once you and your friend select Chips to trade, you will be asked to confirm the trade. Once both select YES, the trade will be complete. If you just want to give a Chip to someone without getting anything in return, select your chip and your friend selects NONE.

- PROGRAM TRADING
  Once you unlock the NaviCustomizer within the game, you will be able to trade programs with other people. Once you and your friend select programs to trade, you will be asked to confirm the trade. Select YES and the trade will be complete.

BATTLECHIP SECRETS

Collecting BattleChips and developing a good strategy is the key success. Below is information about BattleChips that should prove useful in your quest.

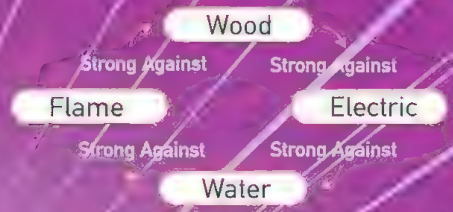
ATTACK POWER
A Chip's attack power determines how much damage it will do to an enemy with a single hit. Of course a higher attack power is more effective, but there are also other factors to consider, such as range or spread attacks, multiple hits, elemental attributes, etc. So don't think about attack power alone, and use the best Chip for the situation at hand.
(Note that attack power is not shown for support Chips).

CHIP TYPES
There are 12 types of Chips.

Sword	Summon
Electric	Break
Wind	Invisible
Flame	Wood
Cursor	Bonus point
Recovery	Water

These attributes also come into play when performing DublSouls.

ELEMENTAL ATTRIBUTES
Four of the Chip types are also elemental attributes: Flame, Water, Electric, and Wood. They each have a strength and weakness, as shown in the diagram. Attacking an enemy with the elemental attribute that chip is strong against, you can perform and elemental attack worth twice the damage.



CHIP CODES
Chip Codes are displayed with letters A-Z. On the Custom Screen, you can select two different types of Chips at the same time, as long as they have the same code. This can be useful in battle. You may also see Chip Codes with an * (asterisk). These are like wild cards and can be selected along with any other Chip Code.

PROGRAM ADVANCE
When you select a certain combination of BattleChips, they may fuse together and transform into a brand new BattleChip. This is called a Program Advance. Try and discover as many as you can. Every Program Advance you discover is saved to the P.A. Memo section of your PET screen's Data Library.

TRADERS & ITEMS

CHIP TRADERS
A Chip Trader is a machine that gives you a new chip at random in exchange for a few old chips you wish to trade in. Once you trade in chips for a new one, the game is automatically saved, so be careful what you trade in.

NUMBER TRADERS
This is a Trader machine found in Higsby's. Enter an 8-digit number, and if you have the right number, you may get a Chip or an item (1 time per number). You can find clues to numbers in all sorts of places, so see how many you can find.

BUG PIECE TRADERS
Supposedly somewhere in the world is a Trader that will give you new chips in exchange for pieces of bugs…

ITEMS
Below are some of the items you will find that will help you through the game.

MEGAMAN POWER-UP ITEMS
HP Memory – Increases Megaman's max HP by 20

OTHER ITEMS
P Code – Eliminates Security Cubes. (You get most of these from people)

GAME HINTS

WATCH YOUR HP
You don't get your HP back after battles, so don't forget to use recovery items or SubChips during battle or before you run into another enemy. You may also receive HP Balls on the Result screen, which also restore HP.

MAINTAIN FULL SYNCHRO STATUS
Megaman's Emotion Window returns to normal once a battle is over. However, if you finish a battle with Full Synchro status, Megaman stays in Full Synchro and starts the next battle that way as well. It will go away, however, if you plug out of the Cyber World, or reach a boss battle.

USE THE TERRAIN TO YOUR ADVANTAGE
Use the terrain of the battlefield well to give yourself the upper hand. For example, grass panels burn easily, so flame attacks are twice as effective. You can also use electric attacks against enemies on water panels for double the force.

HIGSBY'S CHIPORDERING SERVICE
At a certain point in the game, Mr. Higsby will start offering a Chipordering service. Chips in the Data Library are shown on a list, and all you have to do is select a chip that has at least a name by it. Use this in conjunction with the Library Compare function. But be aware that there may be certain chips that cannot be requested.

TERMINOLOGY

EXE
3-letter extension following a file name to show what type of file it is. For an "executable" program file, the extension is ".exe"

TRANSMISSION
The act of sending, or transmitting, program data. Net Navis are programs, so you can transmit Navi through singals and code when you are plugged in.

DELETE
Once a Navi is deleted, or erased, it can't be restored. That's why its operator's skills are crucial during net battles.

OPERATOR
The person that gives signals and instructions to the Net Navis. The more trust there is between a Navi and its operator, the smoother the battle can go.

SERVER
Shared computers that multiple people use, filled with lots of data and information.

CROSSOVER BATTLES

Crossover Battle mode take place in network mode when you link up a copy of this game with someone who has a copy of "Boktai 2 ® : Solar Boy Django" from Konami and compete against each other in head-to-head battles. This mode requires the Game Boy Advance™ Wireless Adapter (sold separately), and cannot be played with the Game Boy Advance™ Game Link™ cable (sold separately).

ENTERING CROSSOVER BATTLE MODE -
Connect the Game Boy Advance™ Wireless Adapter and power up both units.

BATTLE NETWORK 5 - The "Crossover Battle" option will appear on the Title Screen.

BOKTAI 2 - Enter the following commands from the Link Screen to bring up the Crossover Battle option (you only need to enter the command the first time).

CROSSOVER BATTLE COMMAND - L, R, L, R, L, L, R, R, R, R, L, L SELECT, START, SELECT, START

MENU SCREEN - When you select Crossover Battle, you will be taken to the Menu screen.

CROSSOVER BATTLE – TAKES YOU TO THE ENTRY SCREEN - Change Name (BN version only) – This allows you to update the name and comment displayed on the ENTRY Screen. For Boktai 2, the name that appears will be taken from within the game.

GAME DESCRIPTION -
Shows a description of Crossover Battles.

ENTRY SCREEN – Select your battle partner here. The unit with Boktai 2 always serves as the host, and the unit with Battle Network 5 always functions as the client.

BATTLE NETWORK 5 – Once possible opponents are found, their names and comments are displayed. Select an opponent from this list to enter battle. (Press the L and R Buttons while the list of opponents is shown to update the list with new information).

BOKTAI 2 – When a user with Battle Network 5 asks for a match, that user's name and comment will be displayed on the screen. Press the A Button to accept and enter battle, or press the B Button to reject the opponent.

CONTROLS FOR CUSTOM SCREEN & INTERVAL SCREEN

This screen allows you to select your weapons for the next turn to prepare for battle. Also, if you have successfully blocked your opponent, you can send the Disturb Icon back to your opponent.

Battle Network 5 Controls

+Control Pad – Move cursor
A Button – Confirm
B Button – Cancel
R Button – Show BattleChip description
L Button – Not Used
START – Move cursor to OK
SELECT – Temporarily hide Custom Screen

Boktai 2 Controls
+Control Pad – Not Used
A Button – Not Used
B Button – Not Used
R Button – Select Weapon
L Button – Select Magic
START – End Interval
SELECT – Turn Blocking ON/OFF

ACTION SCREEN & CONTROLS

Once you are finished in the Custom / Interval Screens, the game moves to the Action Screen. Controls here are slightly different than the regular game, so be sure to read on.

Battle Network 5

+Control Pad– Move Megaman
A Button – Use BattleChip
B Button – Mega Buster (hold to charge)
R Button – Not Used
L Button – Not Used
START – Not Used
SELECT – Not Used

BATTLES
Battles will take place the standard way for each respective game.

WINNING
Fulfill the following criteria to win the battle.

- Battle Network 5: Defeat ShadeMan first, or reduce Django's HP to 0.

- Boktai 2: Defeat ShadeMan first, or reduce Megaman's HP to 0.

DIFFERENCES BETWEEN CROSSOVER BATTLES AND THE ACTUAL GAMES

- Battle Network 5 – The Custom Screen opens automatically once the Custom Gauge reaches full, and you cannot perform DubISoul.
- Boktai 2 – Once the remaining time gauge at the top of the screen reaches 0, the Interval Screen opens automatically. Solar Charges are not possible, and so there is no Solar Gauge either. Magic effects also differ from the actual game.
- MAX Mode – Once you reach Turn 11, both Battle Network 5 and Boktai 2 enter Max Mode, which doubles both the players' and ShadeMan's attack power.

DISTURB ICON

By successfully attacking ShadeMan with a specific attack, you can send a Disturb Icon to your opponent. Disturb Icons are sent automatically from the Custom and Interval Screens, and produce different effects depending on the colour.

BATTLE NETWORK 5

1) Attack ShadeMan with the BatCan BattleChip to send a Disturb Icon based on the version of the Chip (see chart below)
2) Land a Counter to send a red Disturb Icon.

BOKTAI 2

1) Attack ShadeMan with an Enchant (attribute) attack to send a Disturb Icon based on the weapon at the time of the attack (see chart below).
2) Weapon Attack from behind to send a red Disturb Icon.

DISTURB ICON COLOUR CHART

	Battle Network 5	Boktai 2
YELLOW DISTURB ICON	BatCan1	Enchanted attack with a Spear
BLUE DISTURB ICON	BatCan2	Enchanted attack with a Sword
GREEN DISTURB ICON	BatCan3	Enchanted attack with a Hammer
RED DISTURB ICON	Counter	A back attack
3 COLOURS (YELLOW, BLUE, GREEN)	BatCan4	

The Disturb Icon is sent automatically once the Custom / Interval Screen is entered.

DISTURB ICON EFFECTS
Disturb Icon sent from your opponent have the following effects. Multiple Disturb Icons of the same color can be sent simultaneously, with the effects doubling up.

	Battle Network 5	Boktai 2
YELLOW DISTURB ICON	Tuby appears in enemy area	Django's receives an abnormal status
BLUE DISTURB ICON	Mettaur appears in enemy area	ShadeClaw summoned
GREEN DISTURB ICON	ShadeMan's HP is restored	ShadeMan's HP is restored
RED DISTURB ICON	ShadeMan uses BigNoise special move	ShadeMan uses Wing-Storm special move

BLOCKING
Blocking allows you to deflect the Disturb Icon from your opponent back when you enter the Custom / Interval Screen. However, Blocking can only be used once per battle.

HOW TO BLOCK
- Battle Network 5 – Press the Block Button without selecting OK to block on the Custom Screen.
- Boktai 2 – Set Blocking to ON to block on the Interval screen.

Be careful, because if you try to block even when no Disturb Icon has been sent, you will still end up using your one and only block.

RESULT SCREEN
Once a battle is decided, the Result Screen is displayed.

The Result Screen shows the winner/loser, the play time for each, Crossover Points from that battle, and total Crossover Points.

CROSSOVER POINTS
Crossover Points are earned during Crossover Battles. Both sides win points, with the side that the side that won or that send more Disturb Icon receiving more points. These points can then be used within the actual game.

CROSSOVER POINTS

- Battle Network 5:
  Use your collected Crossover Points with the Boktai 2 Trader that appears somewhere in the game to acquire new Chips.

- Boktai 2:
  Use your Crossover Points somewhere within the game to trade for armor and equipment.

Once you exit the Result Screen, your game is automatically saved.

NOTES...

NOTES...

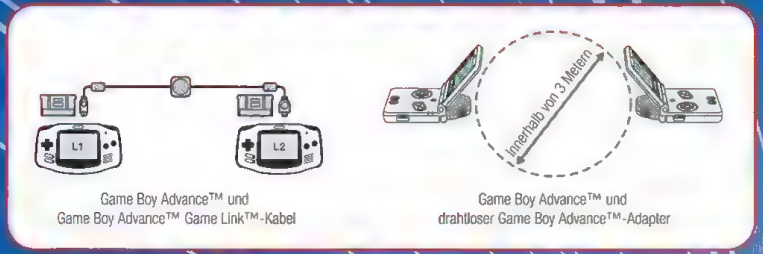
NOTES...

INHALT

56 Mehrspieler-Konfiguration
58 Die Welt von „Megaman Battle Network™“
59 Geschichte
60 Charaktere
61 Starten
62 Spielsteuerung
64 Die „Real World“
64 „Jacking In“
65 Die „Cyber World“
66 Internet
66 Kampf: „Custom Screen“
68 Kampf: „Action Screen“
70 „Emotion Window“
71 „DublSoul“
72 „ChaosUnison“
73 Seelentypen
74 „Liberation Missions“
80 Team-Mitglieder
82 „PET Screen“
86 „NaviCustomizer“
88 Netzwerkfunktionen
92 Geheimnisse der BattleChips
94 Händler & Objekte
95 Spieltipps
96 Terminologie
97 Crossover-Kämpfe

MEHRSPIELER-KONFIGURATION

ANSCHLIESSEN DES DRAHTLOSEN GAME BOY ADVANCE™-ADAPTERS



Game Boy Advance™ und
Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel

Game Boy Advance™ und
drahtloser Game Boy Advance™-Adapter

NETZWERKFUNKTIONEN

DU BRAUCHST:
Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ oder NINTENDO GAMECUBE™ GAME BOY PLAYER™ (einschließlich NINTENDO GAMECUBE-Controller).
2 Spielmodule für „Megaman Battle Network™ 5".
Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel (AGB-005).

CROSSOVER-KÄMPFE

DU BRAUCHST:
Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ oder Game Boy Player (einschließlich NINTENDO GAMECUBE-Controller).
„Megaman Battle Network™ 5".
„Boktai 2 ® : Solar Boy Django" von Konami.
2 Drahtloser Game Boy Advance™-Adapter (AGB-015)

ANSCHLIESSEN
1. Lege die Spielmodule in beide Game Boy Advances™ ein, die dabei auf OFF (Aus) geschaltet sein müssen.
2. Schließe die drahtlosen Game Boy Advance™-Adapter an die externen Erweiterungsanschlüsse beider Game Boy Advances™ an.
3. Schalte beide Game Boy Advances™ auf ON (An).
4. Weitere Informationen über Netzwerkfunktionen findest du auf Seite 88 und weitere Informationen über Crossover-Kämpfe auf Seite 97.

[illegible]: Die Verwendung des Drahtlosen Controllers NINTENDO GAMECUBE WaveBird für den NINTENDO GAMECUBE kann durch Vermischen der Signale und Hervorrufen von Interferenzen zu einem Konflikt mit dem drahtlosen Game Boy Advance(tm)-Adapter führen.

GBA LINK CABLE

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD (MODEL NO.: AGB-005).

DIE WELT VON „MEGAMAN BATTLE NETWORK™“

MAN SCHREIBT DAS JAHR 200X…
Dies ist das Netzwerkzeitalter, das durch rasche Fortschritte der Internet-Technologie und anderer Kommunikationstechnologien möglich wurde, und jede Person besitzt ein tragbares Telefongerät, das als „PET“ (PErsönliches Terminal) bezeichnet wird.

WAS IST EIN PET?
Die äußerlich einem weiterentwickelten Handy ähnelnden PETs sind mit Telefon- und E-Mail-Funktionen ausgestattet und können zugleich als Lehrbücher und Zeitungen benutzt werden, wodurch sie zu einem äußerst praktischen Hilfsmittel des modernen Lebens geworden sind. Darüber hinaus ist in jedem PET ein humanoides KI-Programm namens „Net Navi“ integriert, das für seinen menschlichen Besitzer alle möglichen Aufgaben im Netzwerk erledigen kann.

VIRENKNACKEN!
In der Welt der total vernetzten Gesellschaft lässt es sich gut leben, doch dank wild um sich greifender Computerviren läuft nicht alles so, wie es soll. Um sich gegen diese Viren zu schützen, statten die Leute ihre Net Navis mit Kampfdatenprogrammen aus, die als „BattleChips“ bezeichnet werden, und lassen die Viren von ihren Net Navis direkt bekämpfen. Dieser Vorgang wird als „Virus Busting“ (Virenknacken) bezeichnet.

GESCHICHTE

Ein Monat ist seit dem Kampf mit dem DarkChip-Syndikat Nebula vergangen, bei dem das Schicksal der Erde selbst auf dem Spiel gestanden hatte … Heute statten Lan und seine Freunde dem Vater von Lan im Forschungslabor der Wissenschaftsabteilung einen Besuch ab, weil der Vater von Lan wichtige Neuigkeiten für sie hat.

Kurz bevor er ihnen seine wichtigen Informationen mitteilen kann, taucht eine geheimnisvolle Gruppe von Navis aus dem Nichts auf und übernimmt die Kontrolle über das Internet! Im Labor stellen die Leute fest, dass sogar in die Computer des Labors Hacker eingedrungen sind, und alle Systeme werden heruntergefahren und angehalten. In der völligen Verwirrung, die im Labor herrscht, wird plötzlich Betäubungsgas in das Labor geworfen. Einer nach dem anderen fällt ohnmächtig zu Boden. Auch der Vater von Lan verliert das Bewusstsein.

Zum Glück stand Lan gerade etwas abseits, als das Betäubungsgas ausströmte, und kann daher seine Augen etwas länger offen halten als die anderen. Während Lan benebelt, aber noch bei Bewusstsein am Boden liegt, sieht er Dr. Regal, den Leiter von Nebula, über den Bewusstlosen stehen. Also ist Regal doch noch am Leben!

„… Tja ja, Dr. Hikari …“
„Meister Regal, was soll mit seinen Freunden geschehen?“
„Nehmt ihnen ihre PETs ab. Ohne sie sind sie sowieso hilflos.“

Nachdem allen Leuten ihre PETs gestohlen wurden, verlässt Regal die Wissenschaftsabteilung. Das ist das Letzte, was Lan noch sieht, bevor auch er das Bewusstsein verliert.

CHARACTERS

LAN HIKARI
Ein Sechstklässler der Hauptschule von ACDC in der Stadt ACDC. Er hat zwar nicht gerade tolle Noten, aber im Virenknacken ist er kaum zu schlagen. Sein bester Freund ist sein Net Navi namens Megaman, und bei Netzwerkkämpfen bilden die beiden ein schlagkräftiges Team.

CHAUD
Dieser Hauptschüler ist nebenbei ein von der Regierung geförderter Netzwerkkämpfer und leitet jetzt das Team Protoman.

MAYL [Navi - Roll]
DEX [Navi - GutsMan]
YAI [Navi - Glide]

STARTEN

Drücke START im Titelbildschirm, damit die folgenden Optionen angezeigt werden.
(Hinweis: Wenn du dieses Spiel zum erstenmal startest und noch keine Daten gespeichert hast, ist die Option „CONTINUE" (Fortsetzen) nicht verfügbar.)

„NEW GAME" (Neues Spiel)
Ein neues Spiel von vorne starten.

„CONTINUE" (Fortsetzen)
Das Spiel ab dem Punkt starten, an dem du es zuletzt gespeichert hast.

„CROSSOVER BATTLE" (Crossover-Kampf)
Mit dieser Option wird der Modus „Crossover Battle" gestartet. Diese Option wird nur angezeigt, wenn der drahtlose Game Boy Advance™-Adapter angeschlossen ist. Weitere Informationen über Crossover-Kämpfe findest du auf Seite 97.

„SOFT RESET" (Warmstart)
Du kannst während des Spiels jederzeit START, SELECT sowie den A-Knopf und den B-Knopf gleichzeitig drücken, um einen Warmstart durchzuführen und zum Titelmenübildschirm zurückzukehren. Benutze diesen Warmstart, wenn du das Spiel abbrechen und ein gespeichertes Spiel neu laden willst.

SPIELSTEUERUNG

„FIELD SCREEN" (Feldbildschirm)
Im „Field Screen" steuerst du Lan in der „Real World" (Wirkliche Welt) und Megaman in der Cyber-Welt.

+ Steuerkreuz	– Charakter bewegen, Cursor in Menüs bewegen
A-Knopf	– Sprechen / Untersuchen / Bestätigen (Menüs)
B-Knopf	– Zum Flitzen beim Bewegen gedrückt halten / Abbrechen (Menüs)
R-Taste	– „Jack In" (Einstöpseln) („Real World", siehe Seite 64)
	– „Jack Out" (Ausstöpseln) (Cyber-Welt)
L-Taste	– Mit Megaman reden („Real World")
	– Mit Lan reden (Cyber-Welt)
START	– PET-Bildschirm öffnen (siehe Seite 82)
SELECT	– Eröffnungssequenz überspringen

„BATTLE ACTION SCREEN" (Kampfaktionsbildschirm)

+ Steuerkreuz	– Megaman bewegen
A-Knopf	– BattleChip verwenden
B-Knopf	– MegaBuster (zum Laden gedrückt halten)
R- oder L-Taste	– „Custom Screen" (Anpassungsbildschirm) öffnen (wenn die Anpassungsleiste „Custom Gauge" voll ist)
START	– Pause
SELECT	– Wird nicht verwendet

BATTLE CUSTOM SCREEN (Kampfanpassungsbildschirm)

+ Steuerkreuz	– Cursor bewegen
A-Knopf	– Bestätigen
B-Knopf	– Abbrechen
R-Taste	– BattleChip-Beschreibung anzeigen
L-Taste	– Weglaufen
START	– Cursor auf OK-Schaltfläche setzen
SELECT	– „Custom Screen" vorübergehend ausblenden

DIE „REAL WORLD" (WIRKLICHE WELT)

Du kommst im Spiel voran, indem du dich zwischen der „Real World" und der Cyber-Welt hin und her bewegst. In der „Real World" spielst du als Lan.

SPRECHEN / UNTERSUCHEN
Drücke den A-Knopf, um mit der Person zu reden, die vor dir steht, oder um etwas zu untersuchen, das du gefunden hast.

FLITZEN
Halte den B-Knopf gedrückt, während du dich mit dem + Steuerkreuz bewegst, um schneller voranzukommen, als durch normales Gehen möglich ist.

MIT MEGAMAN REDEN
Drücke an einer beliebigen Stelle im Feld die L-Taste, um mit Megaman in deinem PET-Gerät zu reden. Falls du mal nicht mehr weiterkommst oder nicht weißt, wohin du gehen sollst, kann er dir evtl. gute Ratschläge geben.

„JACKING IN" (EINSTÖPSELN)

Durch das Einstöpseln kannst du von deinem PET-Gerät ein Signal aussenden, um Megaman in alle möglichen elektronischen Geräte zu schicken. Stell dich zum Einstöpseln vor einen Computer oder ein anderes elektronisches Gerät und drücke die R-Taste.

„MEGAMAN BATTLE NETWORK™ 5"-TRANSMISSION
Wenn es mit einem elektronischen Gerät Probleme gibt, steckt wahrscheinlich ein Virus oder ein feindliches Navi dahinter, die in seinem Innern Schaden anrichten. Wenn dies geschieht, dann stöpsel dich ein und schicke Megaman in die Cyber-Welt, um es dem Gegner heimzuzahlen. Auch wenn es keine Probleme gibt, kannst du dich einstöpseln, um Ordnung zu schaffen. Suche daher überall in der „Real World" nach Orten, an denen du dich einstöpseln kannst, und erforsche, was du findest.

DIE „CYBER WORLD" (CYBER-WELT)

In der Cyber-Welt spielst du in der Rolle von Megaman, um gegnerische Bosse aufzuspüren und dabei bösartige Viren auszuschalten und zahlreiche Probleme zu lösen.

SPRECHEN / UNTERSUCHEN
Drücke den A-Knopf, um mit den Programmen zu reden oder um etwas zu untersuchen, das du gefunden hast.
Achte darauf, die „Mystery Data" (Geheimnisvolle Daten) zu untersuchen, die hier und da verstreut sind.

FLITZEN
Halte den B-Knopf gedrückt, während du dich mit dem + Steuerkreuz bewegst, um schneller voranzukommen, als durch normales Gehen möglich ist.

MIT LAN REDEN
Drücke an einer beliebigen Stelle im Feld die L-Taste, um mit Lan zu reden. Falls du mal nicht mehr weiterkommst oder nicht weißt, wohin du gehen sollst, kann er dir evtl. gute Ratschläge geben.

„JACK OUT" (Ausstöpseln)
Drücke die R-Taste, um die Cyber-Welt zu verlassen und in die „Real World" zurückzukehren, in der du wieder in der Rolle von Lan spielst.
Du musst allerdings wissen, dass es Situationen gibt, in denen sich Megaman nicht sofort ausstöpseln kann.

INTERNET

Indem du dich in den Computer einstöpselst, der im Zimmer von Lan steht, kannst du in die Welt des Internets eindringen, in der du Zugang zu vielen verschiedenen Gebieten hast, die du erforschen kannst.

„SECURITY CUBES" (Sicherheitswürfel)
Diese Würfel helfen dabei, zu verhindern, dass Viren bestimmte Bereiche des Internets befallen. Du findest sie an den Eingängen zu Webseiten von Personen und musst dir daher vom Eigentümer den P-Code besorgen, um den Sicherheitswürfel zu deaktivieren und durchgelassen zu werden.

GESCHÄFTE
Sprich mit einem NetDealer, um einen „Shop Screen" (Geschäftsbildschirm) zu öffnen. Bewege den Cursor, um das gewünschte Objekt zu markieren, und drücke zum Bestätigen den A-Knopf. Chips und NaviCust-Programme sind grün gekennzeichnet. Drücke die R-Taste, um eine Beschreibung des momentan markierten Objekts anzuzeigen.

VISION BURST (Visionsexplosion)
Irgendwo in der Cyber-Welt gibt es einen Ort, an dem mit einer unglaublich fortgeschrittenen Technologie die „Real World" der Vergangenheit in digitalisierter Form gespeichert wurde. Niemand weiß, wer dies getan hat und welchem Zweck dies dient.

KAMPF: „CUSTOM SCREEN" (ANPASSUNGSBILDSCHIRM)

Wenn du auf einen Gegner triffst, kommst du zunächst in den „Custom Screen". Hier kannst du den BattleChip auswählen, der zu Megaman gesendet wird.

AUSWÄHLEN VON BATTLECHIPS
Nach einem Zufallsverfahren werden fünf Chips aus dem „Chip Folder" (Chip-Ordner) ausgewählt und im Bereich „Chip Select" (Chip-Auswahl) angezeigt. Wähle einen dieser Chips aus, um ihn zu Megaman zu senden, indem du den Cursor auf den gewünschten Chip richtest und den A-Knopf drückst. Wenn du die R-Taste drückst, während ein Chip markiert ist, wird eine Beschreibung des Chips angezeigt, bevor der Chip zu Megaman gesendet wird.

REGELN FÜR DIE AUSWAHL VON BATTLECHIPS
Normalerweise kannst du immer nur einen einzigen Chip auswählen. Unter den auf der rechten Seite angezeigten Umständen jedoch kannst du bis zu fünf Chips gleichzeitig auswählen, was dir einen deutlichen Vorteil verschafft. (Chips, die nicht zur Gruppe der bereits ausgewählten Chips passen, werden zur Information in der Liste ausgegraut.)

SENDEN VON DATEN
Sobald du einen Chip ausgewählt hast, setze den Cursor auf „OK" und drücke den A-Knopf.
Danach wird der Bildschirm durch den „Action Screen" (Aktionsbildschirm) ersetzt, in dem du Megaman im Kampf steuerst.

UNITE-BEFEHL (Vereinen)
Mit diesem Befehl kannst du „DublSouls" und „ChaosUnisons" ausführen. Wähle nach der Wahl eines Chips, der zu der Seele passt, in die du dich verwandeln willst, den Befehl „Unite" aus, um den Chip in den „DublChip" zu verwandeln.

„EMOTION WINDOW" (Emotionsfenster)
In diesem Fenster wird der Synchronisationsstatus von Megaman angezeigt. Dieser Status beginnt bei „NORMAL", steigt jedoch auf den Status „Full Synchro" (Volle Synchronisation) an, falls dir ein „Counter" (Konter) gelingt, oder sinkt ab, falls du einen Treffer einstecken musst (siehe Seite 70).

WEGLAUFEN
Drücke die L-Taste, um wegzulaufen. Ob du auch wirklich davonkommst, hängt von deinem Glück ab.
Denke aber immer daran: Je stärker ein Gegner ist, desto schwieriger ist es, vor ihm wegzulaufen.

KAMPF: „ACTION SCREEN" (AKTIONSBILDSCHIRM)

Sobald du im „Custom Screen" einen Chip auswählst, gelangst du in den „Action Screen", in dem du Megaman steuerst und die von dir ausgewählten Chips verwendest, um den Gegner zu besiegen.

ANGRIFFSBEREICHE
Megaman bewegt sich auf den roten Quadraten, während sich der Gegner auf den blauen Quadraten bewegt.
Keine Seite kann den gegnerischen Bereich betreten, aber es gibt evtl. Spezialangriffe, die es dir erlauben, dich vorübergehend auf die andere Seite zu bewegen.

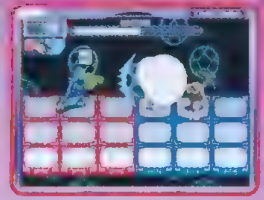
„BUSTER" (Kracher)
Drücke den B-Knopf, um deinen MegaBuster abzufeuern. Dir steht unbegrenzte Munition zur Verfügung, und je näher du dem Gegner bist, desto leichter ist es, Feuerstoßangriffe auszuführen. Du kannst auch den B-Knopf gedrückt halten, um den Buster für einen schlagkräftigeren Schuss aufzuladen.

VERWENDEN VON CHIPS
Drücke den A-Knopf, um die Chips zu benutzen, die du vom „Custom Screen" aus bereits zu Megaman gesendet hast. Die Chip-Daten werden auf dem Bildschirm über dem Kopf von Megaman angezeigt, und der Name des Angriffs dieses Chips sowie seine Stärke sind unten links auf dem Bildschirm zu sehen.

„CUSTOM GAUGE" (Anpassungsleiste)
Sobald die Action beginnt, beginnt sich die „Custom Gauge" im oberen Bereich des Bildschirms langsam zu füllen. Wenn sie voll ist, drücke die L-Taste oder die R-Taste, um erneut in den „Custom Screen" zu gelangen. Dadurch kannst du selbst dann, wenn du bereits alle deine Chips verbraucht hast, weitere Chips auswählen, um sie zu Megaman zu senden.

„RESULT SCREEN" (Ergebnisbildschirm)
Gewinne Kämpfe, indem du die Gegner löschst (durch Reduzieren ihrer Gesundheitskraft HP auf 0). Sobald ein Kampf vorüber ist, gelangst du in den „Result Screen", in dem du sehen kannst, wie lange der Kampf gedauert hat, welches „Busting Level" (Zerstörungsniveau) du erreicht hast und welche Chip-Daten du erworben hast. Das „Busting Level" stellt eine Bewertung deiner bei diesem Kampf eingesetzten Virenknacktechniken dar.

GEHEIMNISSE DES „BUSTING LEVEL"
Mit einem höheren „Busting Level" kannst du aus Kämpfen bessere Chips gewinnen. Wenn du im Kampf gut genug abschneidest, erhältst du zur Belohnung evtl. auch die Chips, die der Gegner verwendet hat. Du kannst dein „Busting Level" erhöhen, indem du Gegner rasch überwältigst. Es gibt aber auch noch andere Wege, um dein „Busting Level" zu verbessern, die du allerdings alleine herausfinden musst.



„COUNTERS" (Konter)
Ein Konter ist ein Gegenangriff in dem Augenblick, in dem dich ein Gegner angreifen will. Ein erfolgreicher Konter lähmt den Gegner vorübergehend und bietet dir dadurch die Gelegenheit, ihn anzugreifen. Bei einem erfolgreichen Konter schießt außerdem im „Emotion Window" von Megaman der Status auf „Full Synchro" (Volle Synchronisation) hoch!

„EMOTION WINDOW“ (EMOTIONSFENSTER)

Dieses Fenster zeigt den Gemütszustand von Megaman an. Während du spielst, ändern sich seine Emotionen. Unten folgen einige Beispiele.

„NORMAL“
In diesem neutralen Zustand geht Megaman in den Kampf.

„FULL SYNCHRO“ (Volle Synchronisation)
Dieser Zustand hilft dir zu erkennen, wann die Zeit für einen Konter gekommen ist. Außerdem wird in diesem Zustand die Angriffskraft des nächsten Chips, den du verwendest, verdoppelt. Sobald du einen Chip mit doppelter Angriffskraft verwendet hast, verliert Megaman den Status „Full Synchro“ wieder.

„WORRIED“ (Besorgt)
In diesem Zustand, in dem Megaman etwas an Selbstvertrauen verloren hat, kann er kein „DublSoul“ ausführen.

„ANGRY“ (Wütend)
Megaman läuft rot an und geht härter zur Sache, wodurch sich die Angriffskraft des nächsten Chips, den er verwendet, verdoppelt.

„EVIL“ (Böse)
In diesem Zustand, in dem sich Niedertracht in das Herz von Megaman schleicht, kann er keine „DublSouls“ mehr ausführen. Unter Umständen liefert er auch eine unerwartete Überraschung, wenn es gerade so aussieht, als würde er gleich gelöscht werden.

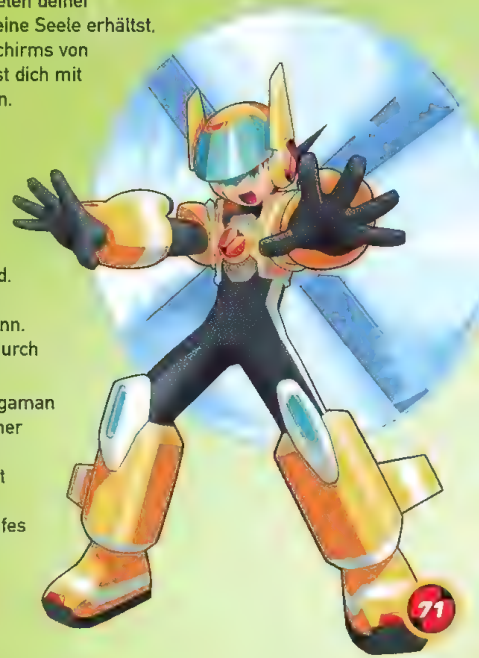
Wenn Megaman mit einem Fehler infiziert wird, beginnt u. U das „Emotion Window“ zu blinken, um anzuzeigen, dass ein Problem vorliegt.

„DUBLSOUL“

Während du im Spiel vorankommst, erzeugen die Seelen deiner Kampfgegner eine Resonanz in Megaman. Wenn du eine Seele erhältst, wird das Zeichen für dieses Navi innerhalb des Bildschirms von Megaman im PET-Bildschirm angezeigt und du kannst dich mit dieser Seele vereinen, um ein „DublSoul“ auszuführen.

ERKLÄRUNG:
Es gibt für jede Seele einen Chip-Typ oder eine Chip-Kategorie, die dieser Seele entspricht. Wähle den Chip-Typ aus, der zu der Seele passt, in die du dich verwandeln willst, und aktiviere danach unten rechts im Bildschirm den Vereinigungsbefehl „Unite“, wodurch der Chip in einen „DublChip“ verwandelt wird. Dabei musst du allerdings beachten, dass mit einem „Regular Chip“ kein „DublSoul“ ausgeführt werden kann. Wähle „OK“ aus und gehe in den „Action Screen“. Dadurch wird das „DublSoul“ automatisch aktiviert.

Wenn du ein „DublSoul“ ausführst, verändert sich Megaman so, dass er dem Navi, mit dem er sich vereint, ähnlicher sieht. Solange er verwandelt ist, besitzt er auch die Spezialfähigkeiten dieses Navi. Nach 3 Runden nimmt Megaman wieder seine ursprüngliche Gestalt an. Allerdings kann sich MegaMan innerhalb eines Kampfes nicht zweimal mit derselben Seele vereinen.



„CHAOSUNISON"

Wenn du im Spiel vorankommst, erhält Megaman eine neue Kraft namens „ChaosUnison", mit der er die Kraft der Dunkelheit kontrollieren und seine eigene „DarkSoul" mit Seelen verschmelzen kann, die in Resonanz zu ihm stehen.

ERKLÄRUNG:
„ChaosUnisons" werden im Grunde auf dieselbe Weise wie „DublSouls" ausgeführt, wobei „ChaosUnions" allerdings „DarkChips" verwenden.

FÜR „CHAOSUNISONS" BENÖTIGTE „DARKCHIPS"

- ProtoChaos - DrkSword
- MagnetChaos - DarkThnd
- GyroChaos - DarkTorn
- NapalmChaos - DrkMetr
- SearchChaos - DarkCirc
- MeddyChaos - DarkRecov

Nach Ausführung eines „ChaosUnison" kannst du den Ladungsschuss des B-Knopfs benutzen, um „DarkChips" zu verwenden
Da allerdings die Energie der Dunkelheit ständig anschwillt und wieder abnimmt, musst du den B-Knopf in dem Moment loslassen, in dem die Energie den höchsten Punkt erreicht hat. Wenn dir dies misslingt, verlässt die „DarkSoul", die sich in Megaman befindet, seinen Körper und greift ihn an.

SEELENTYPEN

In der Team ProtoMan-Version dieses Spiels treten die folgenden 6 Typen von Seelen auf.

Proto-Seele
Kompatibler Chip: Typ „Sword"

Magnet-Seele
Kompatibler Chip: Typ „Electric"

Gyro-Seele
Kompatibler Chip: Typ „Wind"

Napalm-Seele
Kompatibler Chip: Typ „Fire"

Search-Seele
Kompatibler Chip: Typ „Cursor"

Meddy-Seele
Kompatibler Chip: Typ „Recovery"

„LIBERATION MISSIONS“ (BEFREIUNGSMISSIONEN)

Die Darkloids in den Tiefen der verschiedenen Bereiche müssen besiegt werden, um das Internet aus den Klauen von Nebula zu befreien. Doch der Weg zu den Darkloids wird durch die verschiedensten Arten von Platten blockiert, von denen einige von der Kraft der Dunkelheit durchdrungen sind. Du musst auf dem Weg zu den Darkloids jede Platte befreien und zum Schluss diesen ganzen Bereich des Internets befreien.

BEFREIUNGSMISSIONEN: GEWINNEN
Schließe eine Befreiungsmission ab, indem du alle „DarkHole“ befreist und die Darkloids besiegst, die den Bereich beherrschen.

BEFREIUNGSMISSIONEN: VERLIEREN
Wenn eines deiner Team-Mitglieder bewusstlos wird (d. h., wenn seine Gesundheitskraft HP auf 0 fällt), ist die Mission gescheitert.

BEFREIUNGSMISSION – ABLAUF:
• SPIELER-PHASE
Steuere dein Navi, während du Platten befreist und auf die Darkloids zuhältst. Außerdem müssen unterwegs auch alle „DarkHole“ befreit werden.

HINWEIS: Sobald du alle deine Team-Mitglieder bewegt hast, endet die Phase und wechselt die Steuerung in die Phase der Gegenseite über.

• DARKLOID-PHASE
In dieser Phase marschieren die „Guardians“ (Wächter) vorwärts, um dich zu verfolgen und anzugreifen.

BEFREIUNGSMISSION – STEUERUNG:

„BATTLE SCREEN“: AKTION
Wenn du umzingelt bist, dann benutze die L-Taste und die R-Taste, um die Richtung zu ändern und zu kämpfen.

Hinweis: Die Steuerung des „Custom Screen“ funktioniert genauso.

BEFREIUNGSMISSIONEN... (FORTS.)

UNTERSCHIEDLICHE KÄMPFE
Bei Befreiungsmissionen können Kämpfe abhängig von verschiedenen Faktoren beim Starten des Liberate-Befehls auf unterschiedliche Weise beginnen.

KAMPF – VORTEIL
Wenn das Navi nur von wenigen „DarkPanels" umgeben ist, beginnt der Kampf mit einem Vorteil für den Spieler (er hat mehr Bewegungsfreiheit).

KAMPF – NACHTEIL
Wenn das Navi von vielen „DarkPanels" umgeben ist, beginnt der Kampf mit einem Nachteil für den Spieler (der Gegner hat mehr Bewegungsfreiheit). Je mehr „DarkPanels" vorhanden sind, desto benachteiligter ist der Spieler. Es kann sogar passieren, dass du umzingelt wirst und sich auf beiden Seiten ein Gegner befindet. Sei also auf der Hut.

„LIBERATION BATTLES" (Befreiungskämpfe)
Kämpfe, die bei Befreiungsmissionen stattfinden, werden als „Befreiungskämpfe" bezeichnet. Unten sind einige der wichtigsten Unterschiede zwischen Befreiungskämpfen und normalen Kämpfen aufgeführt.
Automatischer „Custom Screen" – Im Gegensatz zu normalen Kämpfen wird bei Befreiungskämpfen der „Custom Screen" automatisch geöffnet, sobald sich deine „Custom Gauge" vollständig füllt.

3 RUNDEN – Bei Befreiungskämpfen endet jeder Kampf unabhängig davon, ob du den Gegner besiegt hast oder nicht, nach 3 Runden. Wenn du in diesen 3 Runden den Gegner nicht besiegst, hast du es nicht geschafft, diese Platte zu befreien.

BEFREIUNG IN 1 RUNDE – Wenn es dir gelingt, alle Gegner schon in der ersten Runde des Kampfes zu besiegen, schaffst du eine „1-Turn Liberation" (Einzelrundenbefreiung), bei der gleichzeitig sowohl die betreffende Platte als auch die 8 benachbarten Platten befreit werden.

NAVI-TEAMKAMERADEN IM KAMPF
An Befreiungskämpfen können sogar verbündete Navis teilnehmen. Da jedes Navi einen anderen Kampfstil besitzt, musst du dich jedesmal anpassen, wenn du Navis wechselst. Unter Umständen können auch Spezialchips auftreten, die zu einem bestimmten Navi gehören und nur dann vorkommen, wenn du dieses Navi steuerst. Dies kann sich als wichtiger strategischer Faktor erweisen.

WENN DIE GESUNDHEITSKRAFT HP DEINES NAVIS AUF 0 ABFÄLLT
Wenn die Gesundheitskraft HP deines Navis 0 erreicht, kann dieses Navi in der nächsten Spieler-Phase keine Aktion ausführen.
Sobald diese Phase um ist, erhält es ein wenig Gesundheitskraft zurück und kann sich wieder bewegen.

BEFREIUNGSMISSIONEN... (FORTS.)

„COMMAND SCREEN" (Befehlsbildschirm)
Drücke im „Field Screen" den A-Knopf, um den „Command Screen" zu öffnen.

„LIBERATE" (Befreien)
Benutze diesen Befehl, um die vor dir liegende Platte zu befreien. Je nach dem Typ dieser Platte wird dadurch entweder ein Kampf gestartet oder ein Ereignis ausgelöst, bei dem du Megaman und deinen Freunden helfen musst. Beachte dabei, dass dieser Befehl bei Platten, die nicht befreit werden müssen, auch nicht funktioniert.

SPEZIALBEFEHLE
Deine Team-Mitglieder verfügen über Spezialbefehle für ihre jeweiligen Navi-Fähigkeiten, mit denen sie angreifen, Team-Kameraden beschützen und andere Dinge tun können. Du musst alle ihre Fähigkeiten und Befehle geschickt einsetzen, falls du die Befreiungsmissionen lebendig überstehen willst. Dabei ist zu beachten, dass dir für jeden Spezialbefehl, den du benutzt, ein „Order Point" (Befehlspunkt) abgezogen wird, und wenn du keinen „Order Point" mehr hast, kannst du diese Spezialbefehle nicht mehr benutzen.

„PASS" (Passen)
Du kannst dich ausruhen und ein wenig Gesundheitskraft HP zurückgewinnen, ohne in dieser Runde den Finger zu rühren.

„ORDER POINTS" (Befehlspunkte)
„Order Points" sind Punkte, die für Navi-Spezialbefehle verwendet werden und für Befreiungsmissionen unerlässlich sind.

VERWENDEN VON PUNKTEN FÜR SPEZIALBEFEHLE
Jeder verwendete Spezialbefehl verbraucht einen „Order Point". Du kannst diese Punkte zurückgewinnen, indem du „DarkPanels" mit Objekten befreist usw.

PLATTENTYPEN
Unten sind einige der Plattentypen aufgeführt, auf die du bei Befreiungsmissionen stoßen wirst.

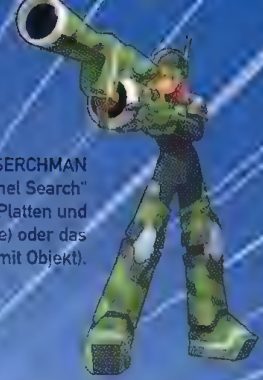
- „NORMALPANEL" (Normalplatte)
  Solche Platten kannst du ganz normal überqueren.
- „DARKPANEL" (Dunkelplatte)
  Diese Platten kannst du nicht überqueren. Benutze den Liberate-Befehl, um einen Kampf zu beginnen und zu versuchen, diese Platten zu befreien.
- „ITEMPANEL" (Objektplatte)
  Diese „DarkPanels" bringen dir Objekte ein, falls es dir gelingt, sie zu befreien.
- „DARKHOLE" (Dunkelloch)
  Diese Platten erzeugen „Guardians" und müssen befreit werden.
- „BONUSPANEL" (Bonusplatte)
  Diese Platten lösen ein Ereignis aus, das dir helfen kann, wobei das jeweilige Ereignis von einem Roulette-System bestimmt wird.

TEAM-MITGLIEDER

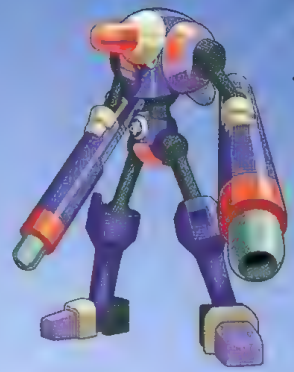
PROTOMAN
Befreiungsspezialbefehl – „Wide Sword"
• Befreit drei in einer Reihe liegende Platten.

MAGNETMAN
Befreiungsspezialbefehl – „Magnet Barrier"
• Umgibt alle Team-Kameraden mit einer Barriere, um gegnerische Angriffe abzublocken.

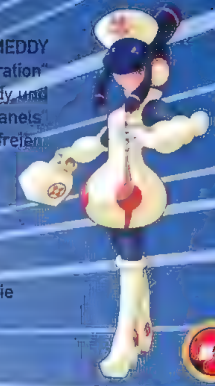
GYROMAN
Befreiungsspezialbefehl – „Exploding Liberation"
• Wirft Bomben auf einer Platte ab, um sie zu befreien.
EINZIGARTIGE FÄHIGKEIT: Kann sich in einen Helikopter verwandeln und über „DarkPanels" fliegen, um sie zu passieren.



SERCHMAN
Befreiungsspezialbefehl – „Panel Search"
• Durchsucht die direkt vor ihm liegenden Platten und befreit das nächste „? Panel" (?-Platte) oder das nächste „DarkPanel w/ Item" („DarkPanel" mit Objekt).



NAPALMMAN
Befreiungsspezialbefehl – „Napalm"
• Löst eine Bombardierung mit Napalm aus, die einen 6 Platten weiten Bereich befreit.



MEDDY
Befreiungsspezialbefehl – „Twin Liberation"
• Benutze diesen Befehl, um alle zwischen Meddy und einem anderen Alliierten liegenden „DarkPanels" zu befreien.

„PET SCREEN“ (PET-BILDSCHIRM)

Drücke im „Field Screen“ START, um den PET-Bildschirm zu öffnen.
„CHIPFOLDER“ (Chip-Ordner)
Im „ChipFolder“ befinden sich die Chips, die im Kampf eingesetzt werden sollen. Zu Beginn hast du einen einzigen „ChipFolder“, den du nach Belieben bearbeiten oder umsortieren kannst. Wenn du im Spiel vorankommst, kannst du einen zusätzlichen „ChipFolder“ sowie einen „BackupFolder“ (Verstärkungsordner) bekommen. Deinen „BackupFolder“ kannst du zwar nicht umsortieren, aber du kannst ihn aktualisieren, indem du Chips von anderen Leuten bekommst usw.

- BEREITHALTEN VON ORDNERN
  Der Ordner, den du bereithältst, wird mit „EQUIP“ (Bereithalten) gekennzeichnet. Wenn du einen anderen Ordner bereithalten möchtest, dann wähle ihn aus, drücke den A-Knopf und wähle danach die Option „EQUIP“ (Bereithalten) aus.
- BEARBEITEN VON ORDNERN
  Wähle den Ordner aus, den du umsortieren möchtest, drücke den A-Knopf und wähle die Option „EDIT“ (Bearbeiten) aus. Dadurch gelangst du in den „Folder Edit Screen“ (Ordnerbearbeitungsbildschirm).

FOLDER EDIT SCREEN (Ordnerbearbeitungsbildschirm)
Benutze im „Folder Edit Screen“ die L-Taste und die R-Taste des + Steuerkreuzes, um zwischen dem „ChipFolder“ und deinem Rucksack zu wechseln und Chips zwischen ihnen zu verschieben. Mit dem + Steuerkreuz kannst du nach oben und nach unten durch die Chips schalten. Wähle einen Chip aus, den du verschieben möchtest, und wähle danach den Chip aus, gegen den er ausgetauscht werden soll. Dadurch wechseln beide Chips ihre Position. Du kannst auch zweimal hintereinander den A-Knopf drücken, um nur diesen Chip zu senden. Außerdem kannst du START drücken, um die Anordnung der Chips zu ändern, oder mit der L-Taste und der R-Taste zwischen Seiten wechseln und vieles mehr.

BATTLECHIP-RÄNGE
BattleChips werden je nach ihren Fähigkeiten in drei Ränge eingestuft. Es gibt auch „DarkChips“, die nicht in die normalen Rangstufen passen; derartige Chips zu verwenden, kann sich nachteilig auf das Navi auswirken.

- STANDARD-CHIP – Grauer Rahmen
- CHIP DER MEGA-KLASSE – Blauer Rahmen
- CHIP DER GIGA-KLASSE – Roter Rahmen
- „DARKCHIP“ – Violetter Rahmen

REGELN ZUM BEARBEITEN VON ORDNERN
- Achte darauf, alle 30 Felder mit Chips zu füllen.
- Du kannst maximal 4 gleiche Chips in denselben Ordner stellen. Chips desselben Namens gelten als identisch, auch wenn sie sich im Code unterscheiden.
- Du kannst nur bis zu 5 Chips der Mega-Klasse, 1 Chip der Giga-Klasse und 3 „DarkChips“ gleichzeitig in einen Ordner stellen, wobei sich alle Chips voneinander unterscheiden müssen.

„REGULAR CHIPS" (Normale Chips)
„Regular Chips" werden immer in der „Chip Select List" (Chip-Auswahlliste) des „Custom Screen" angezeigt. Sie können sehr nützlich sein, wenn du sie geschickt in deine Strategie einbaust. Setze im „Folder Screen" den Cursor auf den Chip, den du zum „Regular Chip" bestimmen möchtest, und drücke SELECT. Nicht alle Chips können zu „Regular Chips" gemacht werden. Wenn daher ein Chip mit einem Rahmen angezeigt wird, bedeutet dies, dass dieser Chip zum „Regular Chip" bestimmt wurde.
Wenn die „Data Size" (Datengröße) des Chips nicht kleiner als die Größe des verbleibenden „Regular Memory" (Normalspeicher) ist, kannst du diesen Chip nicht zum „Regular Chip" bestimmen. Du kannst jedoch die Größe des verfügbaren „Regular Memory" erhöhen, indem du ein Objekt namens „Regular UP" findest.

„SUBCHIPS"
„SubChips" werden im „Field Screen" der Cyber-Welt verwendet. Es gibt viele verschiedene Arten von Chips, die benutzt werden können, um Megaman zu helfen. Du kannst sie in „Shops" (Geschäften) und aus „Mystery Data" (Geheimnisvolle Daten) bekommen. Diese Chips können im Gegensatz zu BattleChips nur einmal eingesetzt werden.

„DATA LIBRARY" (Datenbibliothek)
Die „Data Library" bildet ein Nachschlagwerk für BattleChips. Hier werden automatisch Daten zu Chips eingegeben, die du erwirbst, und diese Daten kannst du jederzeit nachlesen. Chips werden nach Rang unterteilt. Auf der ersten Seite werden die „Regular Chips" angezeigt. Benutze Rechts des + Steuerkreuzes, um Seiten für Chips der Mega-Klasse und der Giga-Klasse sowie die „P.A. Memo" anzuzeigen. Die Sterne rechts neben dem Chip-Namen geben an, wie selten dieser Chip ist, wobei seltene Chips mehr Sterne als häufige Chips haben. Kannst du es schaffen, alle Chips zu sammeln?

P.A. MEMO
Zeigt eine Liste aller „Program Advance"-Kombinationen (Programmfortschritt-Kombinationen) an, die du bisher im Spiel aktiviert hast.

MEGAMAN
Hier wird der Status von Megaman angezeigt. Wenn du im Spiel vorankommst, wird dieser Bildschirm um zwei weitere Seiten erweitert, die du anzeigen kannst.

„NAVICUSTOMIZER"
Diese Option aktiviert den „NaviCustomizer".

„RECORD SCREEN" (Rekordbildschirm)
Zeigt für jedes Navi den „Delete Time Record" (Löschzeitrekord) zum Besiegen von Gegnern auf „Busting Level" (Zerstörungsniveau) S an. Hier wird sowohl „My Record" (Eigener Rekord) als auch der „Total Record" (Gesamtrekord) angezeigt. Mithilfe des „Total Record" kannst du Rekorde mit denen deiner Freunde vergleichen, um herauszufinden, wer die beste Löschzeit geschafft hat. Je kürzer die in „Total Record" angegebene Zeit ist, desto höher wird die Navi Chip SP-Angriffskraft.

„E-MAIL"
Du kannst E-Mails lesen, die an Lan gesendet wurden. Benutze Oben und Unten des + Steuerkreuzes, um durch die Liste der E-Mails zu schalten und blättere mit der L-Taste und der R-Taste durch die Seiten der ausgewählten E-Mail.

„KEY ITEMS" (Wichtige Objekte)
Du kannst Objekte, die in deinem Besitz sind, und ihre Beschreibungen anzeigen. Mit dem + Steuerkreuz kannst du durch die Liste der Objekte schalten.

„COMMUNICATION" (Kommunikation)
Stelle Verbindung zu Freunden her, um gegeneinander anzutreten oder Chips zu tauschen. Details dazu findest du auf Seite 88.

„SAVE" (Speichern)
Speichere deinen aktuellen Zwischenstand. Im Titelbildschirm kannst du „CONTINUE" auswählen, um dein Spiel an einem Speicherpunkt wiederaufzunehmen.

„NAVICUSTOMIZER“

„NAVICUSTOMIZER“
Sobald du einen bestimmten Punkt im Spiel erreichst, wird dein PET-Gerät um die NaviCustomizer-Funktion erweitert. Mit dieser Funktion kannst du Programme kombinieren und die Fähigkeiten deiner Navis erhöhen.
Der „NaviCustomizer“ wird über den Megaman-Bildschirm im PET-Bildschirm geladen.

INSTALLIEREN VON PROGRAMMEN
Gehe die Liste der Programme mit dem + Steuerkreuz nach oben oder unten durch, um ein Programm auszuwählen, das du installieren möchtest. Du kannst auch mit der L-Taste und der R-Taste durch die Seiten der Liste blättern. Sobald du ein Programm ausgewählt hast, wird das Programm in der „Memory Map“ (Speicherkarte) angezeigt, in der du es ablegen kannst. Wähle eine Stelle für das Programm aus und drücke den A-Knopf, um es zu installieren.

ENTFERNEN VON PROGRAMMEN
Drücke zum Entfernen von Programmen, die in der „Memory Map“ installiert sind, das + Steuerkreuz nach links, um den Cursor in den Bereich der „Memory Map“ zu setzen. Wenn du ein Programm auswählst, werden die Optionen „RETURN“ (Zurück) und „MOVE“ (Verschieben) angezeigt. Wenn du „RETURN“ auswählst, wird das Programm deinstalliert und wieder in die Liste eingefügt. Wenn du „MOVE“ auswählst, kannst du das Programm innerhalb der „Memory Map“ verschieben, um die Anordnung der Programme zu ändern. Durch Drücken von SELECT kannst du alle installierten Programme gleichzeitig entfernen.

PROGRAMMIERREGELN
Für das Installieren von Programmen in der „Memory Map“ gelten die vier unten aufgelisteten Regeln.

- REGEL 1
  Platziere „Program Parts“ (Programmteile) so, dass sie die „Command Line“ (Befehlszeile) um mindestens ein Quadrat überlagern.
- REGEL 2
  Du kannst auf der „Command Line“ keine „Plus Parts“ (Plus-Teile, also Teile mit Quadratmuster) platzieren.
- REGEL 3
  Platziere keine Teile für verschiedene Programme nebeneinander, die dieselbe Farbe haben.
- REGEL 4
  Kombiniere Programme so, dass du Programme mit 4 verschiedenen Farben erhältst.

Oberhalb der „Memory Map“ befindet sich eine Leiste, in der die Farben der kombinierten Programme angezeigt werden.

„RUN“ (Ausführen)
Wähle nach dem Einrichten des Programms die Option „RUN“ (Ausführen) aus (drücke START, um den Cursor direkt auf „RUN“ zu setzen). Wenn auf dem Bildschirm „OK!“ angezeigt wird, wurde das Programm kompiliert.

BUGS! (Fehler!)
Wenn du einen Fehler gemacht hast und gegen die 4 Programmierregeln verstoßen hast, tritt beim Ausführen des Programms ein Programmfehler („Bug“) oder eine Anomalie im Programmcode auf, die sich nachteilig auf die Leistung von Megaman auswirken kann. Wenn dein kombiniertes Programm einen „Bug“ hat, kann sich Megaman evtl. nicht richtig bewegen oder nimmt seine Gesundheitskraft HP von selbst ab. Wenn dir etwas auffällt, das nicht normal ist, dann schau schnell im „Emotion Window“ von Megaman nach, um herauszufinden, was los ist.

NETZWERKFUNKTIONEN

Mithilfe des Game Boy Advance™ Game Link™-Kabels (separat erhältlich) kannst du Chips und Programme tauschen, gegen andere Battle Network-Spieler antreten und vieles mehr. Wähle dazu zunächst das Netzwerkgerät (Kabel) aus, das du verwenden möchtest, und richte es für die Kommunikation mit dem anderen Spieler ein.

„SELECTING A DEVICE" (Auswählen eines Geräts)
Wähle in diesem Bildschirm das Gerät aus, das du verwenden möchtest.

Wenn du den „Network Screen" (Netzwerkbildschirm) öffnest, wirst du aufgefordert, dein Spiel zu speichern. Wenn du mit dem Tauschen fertig bist oder ein Netzwerkkampf abgeschlossen wird, wird das Spiel automatisch gespeichert.

VERWENDEN DES DRAHTLOSEN GAME BOY ADVANCE™-ADAPTERS

„Enter Name and Comment" (Name und Kommentar eingeben)
Hier kannst du deinen Namen und einen Kommentar eingeben, die beide angezeigt werden sollen, wenn du eine Verbindung zu anderen Spielern herstellst. Dein Name kann bis zu 5 Zeichen und dein Kommentar bis zu 11 Zeichen lang sein

STEUERUNG:
+ Steuerkreuz – Cursor bewegen, um einen Charakter auszuwählen
A-Knopf – Bestätigen
B-Knopf – Rückschritt
R-Taste – Text-Cursor nach rechts bewegen
L-Taste – Text-Cursor nach links bewegen
START – Cursor auf „OK" setzen
SELECT – Wird nicht verwendet

„NETWORK SCREEN" (Netzwerkbildschirm)
Wähle zunächst aus, ob du Host oder Client sein möchtest. Wenn du deine Wahl getroffen hast, warte darauf, dass die andere Person beitritt. Sobald die Verbindung hergestellt wurde, werden auf der Seite des Hosts Name und Kommentar des Clients und aller weiteren Clients angezeigt, und auf der Seite des Clients wird die andere Person als möglicher Host angezeigt. Wenn eine Liste möglicher Partner angezeigt wird, mit denen du Verbindung aufnehmen kannst, dann schalte mit der L-Taste und der R-Taste durch die Liste, um jemanden auszuwählen, zu dem du eine Verbindung herstellen möchtest.

„NETBATTLE" (Netzwerkkampf)
Nimm Verbindung mit einem Freund auf, um in 2 verschiedenen Spielmodi gegen ihn anzutreten.

„Single Battle" (Einzelkampf) – Tritt in einem einzelnen Kampf an.
„Triple Battle" (Dreifachkampf) – Tritt in einem Spiel an, in dem du versuchen musst, 2 von 3 Kämpfen zu gewinnen.
Wähle nach der Wahl des Modus den Kampftyp aus.

NETZWERKFUNKTIONEN... (FORTS.)

„PRACTICE" (Übung)
Siege und Niederlagen werden nicht gezählt.

„BATTLE" (Kampf)
Siege und Niederlagen werden deinen Ergebnissen angerechnet und der Sieger darf dem Verlierer einen Chip abnehmen. (Um diesen Kampftyp spielen zu können, musst du in deinem Rucksack mindestens 1 Chip haben, der weder ein Chip der Giga-Klasse noch ein „DarkChip" ist.)

- Sobald beide Teilnehmer denselben Modus und denselben Kampftyp ausgewählt haben, kann der Kampf beginnen.
- Bringe die Gesundheitskraft HP deines Gegners auf 0 herunter, um den Kampf zu gewinnen

Die 15. Runde ist die Endrunde des Kampfes, nach der ein Kampf endet, auch wenn beide Seiten noch HP haben. Der Spieler, der dem anderen den meisten Schaden zugefügt hat, gewinnt unabhängig davon, wie viel HP noch übrig ist, den Kampf.

„COMPARE" (Vergleichen)
- „COMPARE LIBRARY" (Bibliothek vergleichen)
  Vergleiche Datenbibliotheken mit denen anderer Leute. Alle in der Bibliothek der anderen Person enthaltenen Einträge, die du noch nicht hast, werden in deine Bibliothek aufgenommen.
- „COMPARE RECORDS" (Rekorde vergleichen)
  Vergleiche „Delete Time Records" (Löschzeitrekorde) und aktualisiere die Rekorde durch die neuen Bestzeiten. Je besser die in den „Total Records" angegebenen Zeiten sind, desto stärker werden die Navi Chip SPs. Daher solltest du deine Zeiten mit Freunden austauschen, damit alle eure Navis stärker werden.

„TRADE" (Tauschen)
- „BATTLECHIP TRADING" (Kampfchip-Tausch)
  Tausche einzelne Chips aus deinem Rucksack (Chips der Giga-Klasse können nicht getauscht werden). Sobald du und dein Freund Chips zum Tauschen ausgewählt haben, werdet ihr aufgefordert, den Tauschhandel zu bestätigen. Sobald ihr beide „YES" (Ja) auswählt, wird der Tausch durchgeführt. Wenn du jemandem einen Chip geben möchtest, ohne etwas dafür zu bekommen, dann wähle deinen Chip aus und lasse deinen Freund „NONE" (Keinen) auswählen.

- „PROGRAM TRADING" (Programmtausch)
  Sobald du im Spiel den „NaviCustomizer" freigeschaltet hast, kannst du mit anderen Personen Programme tauschen. Sobald du und dein Freund Programme zum Tauschen ausgewählt habt, werdet ihr aufgefordert, den Tauschhandel zu bestätigen. Sobald ihr beide „YES" (Ja) auswählt, wird der Tausch durchgeführt.

GEHEIMNISSE DER BATTLECHIPS

Das Sammeln von BattleChips und das Austüfteln einer guten Strategie sind der Schlüssel zum Erfolg. Unten folgen einige Informationen über BattleChips, die sich als nützlich erweisen dürften.

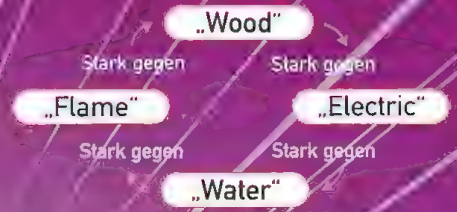
„ATTACK POWER" (Angriffskraft)
Die Angriffskraft eines Chips bestimmt, wie viel Schaden dieser Chip einem Gegner mit einem einzigen Treffer zufügt. Eine höhere Angriffskraft hat natürlich eine stärkere Wirkung, aber dabei spielen auch noch andere Faktoren eine Rolle, wie zum Beispiel Fern- oder Streuangriffe, mehrere Treffer, Elementarattribute und so weiter. Denk also nicht nur an die Angriffskraft und benutze für die jeweilige Situation den am besten geeigneten Chip. (Bei Support-Chips wird die Angriffskraft nicht angezeigt.)

CHIPTYPEN
Es gibt 12 Typen von Chips

„Sword" (Schwert)	„Summon" (Beschwören)
„Electric" (Elektrisch)	„Break" (Zerbrechen)
„Wind"	„Invisible" (Unsichtbar)
„Flame" (Flamme)	„Wood" (Holz)
„Cursor"	„Bonus point" (Bonuspunkt)
„Recovery" (Erholung)	„Water" (Wasser)

Beim Ausführen von „DublSouls" spielen diese Attribute ebenfalls eine Rolle.

„ELEMENTAL ATTRIBUTES" (Elementarattribute)
Vier der Chip-Typen sind gleichzeitig auch Elementarattribute: „Flame", „Water", „Electric" und „Wood". Jeder von ihnen hat Stärken und Schwächen, die unten in der Tabelle aufgeführt werden. Wenn du einen Gegner mit dem Elementarattribut angreifst, gegen das dieser Chip stark ist, kannst du einen Elementarangriff ausführen, der doppelt so viel Schaden anrichtet.



CHIP-CODES
Chip-Codes werden durch die Buchstaben A bis Z angegeben. Im „Custom Screen" kannst du zwei verschiedene Chip-Typen gleichzeitig auswählen, sofern diese Chips denselben Code haben. Dies kann im Kampf nützlich sein. Möglicherweise sind auch Chip-Codes mit der Markierung * (Sternchen) zu sehen. Diese Codes verhalten sich wie Joker im Kartenspiel und können zusammen mit jedem anderen Chip-Code ausgewählt werden.

„PROGRAM ADVANCE" (Programmfortschritt)
Wenn du eine bestimmte Kombination von BattleChips auswählst, werden diese evtl. miteinander verschmolzen und dadurch in einen brandneuen BattleChip verwandelt. Diese Art von BattleChip wird als „Program Advance" bezeichnet. Versuche, möglichst viele dieser „Program Advances" zu entdecken. Jeder „Program Advance", den du entdeckst, wird in der „Data Library" deines PET-Bildschirms im Abschnitt „P.A. Memo" gespeichert.

HÄNDLER & OBJEKTE

„CHIP TRADERS" (Chip-Händler)
Ein Chip-Händler ist eine Maschine, die dir für ein paar alte Chips, die du eintauschen möchtest, einen nach einem Zufallsverfahren ausgewählten neuen Chip gibt. Sobald du für alte Chips einen neuen Chip einhandelst, wird das Spiel automatisch gespeichert. Überleg dir also gut, was du hergibst.

„NUMBER TRADERS" (Zahlenhändler)
Das ist eine Verkaufsmaschine, die sich im „Higsby's" befindet. Gib eine 8-stellige Zahl ein, und wenn du die richtige Zahl eingibst, bekommst du vielleicht einen Chip oder ein Objekt (1 Mal pro Zahl). Hinweise zu Zahlen findest du an allen möglichen Orten. Versuch also, möglichst viele Hinweise zu finden.

„BUG PIECE TRADERS" (Käferteilhändler)
Irgendwo auf der Welt soll es einen Händler geben, der dir für ein paar Käferteile neue Chips gibt …

OBJEKTE
Unten sind einige der Objekte aufgeführt, die du finden wirst und die dir helfen können, das Spiel zu gewinnen.

POWER-UP-OBJEKTE FÜR MEGAMAN
„HP Memory" (Gesundheitsspeicher) – Erhöht die maximale Gesundheitskraft HP von Megaman um 20

ANDERE OBJEKTE
„P Code" – Schaltet „Security Cubes" (Sicherheitswürfel) aus. (Die meisten dieser P-Codes bekommst du von Leuten.)

SPIELTIPPS

ACHTE AUF DEINE GESUNDHEITSKRAFT HP
Wenn nach Kämpfen deine HP nicht wiederhergestellt wird, dann denke daran, während des Kampfes oder vor der Begegnung mit einem weiteren Gegner Erholungsobjekte oder „SubChips" zu verwenden. Unter Umständen erhältst du auch im „Result Screen" sogenannte „HP Balls" (Gesundheitsbälle), die ebenfalls Gesundheitskraft wiederherstellen.

BEHALTE DEN STATUS „FULL SYNCHRO" BEI
Nach einem Kampf kehrt das „Emotion Window" von Megaman zu dem Status „Normal" zurück. Wenn du jedoch einen Kampf mit dem Status „Full Synchro" abschließt, behält Megaman diesen Status bei und geht in diesem Status auch in den nächsten Kampf. Dieser Zustand endet jedoch, sobald du dich aus der Cyber-Welt ausstöpselst oder bei einem Boss-Kampf ankommst.

NUTZE DAS GELÄNDE ZU DEINEM VORTEIL
Nutze das Gelände des Schlachtfelds geschickt aus, um dir einen Vorteil zu verschaffen. So lassen sich beispielsweise Grasplatten leicht in Brand stecken, weshalb Flammenangriffe auf Grasplatten die doppelte Wirkung haben. Du kannst auch mit elektrischen Angriffen gegen Feinde vorgehen, die sich auf Wasserplatten befinden, um die Wirkung des Angriffs zu verdoppeln.

„HIGSBY'S CHIPORDERING SERVICE" (Higsby's Chip-Bestell-Service)
An einem bestimmten Punkt im Spiel wird Mr. Higsby beginnen, dir einen Chip-Bestell-Service anzubieten. Dabei werden die in der „Data Library" enthaltenen Chips in einer Liste angezeigt, und du brauchst lediglich einen Chip auszuwählen, der mindestens einen Namen besitzt. Nutze diesen Service in Verbindung mit der Funktion „Library Compare". Sei dir jedoch darüber im Klaren, dass bestimmte Chips evtl. nicht bestellt werden können.

TERMINOLOGIE

EXE
3-stellige Namenserweiterung, die auf einen Dateinamen folgt und angibt, um welchen Dateityp es sich handelt. Eine ausführbare Programmdatei hat die Namenserweiterung „.exe" (Abk. für „executable" = ausführbar).

TRANSMISSION
Bezeichnung für das Senden (oder auch Übertragen) von Programmdaten. Net Navis sind Programme, und daher kannst du sie über Signale und Code übertragen, wenn du eingestöpselt bist.

LÖSCHEN
Sobald ein Navi gelöscht wird, kann es nicht mehr wiederhergestellt werden. Daher sind in Netzwerkkämpfen die Fähigkeiten seines Operators von entscheidender Bedeutung.

OPERATOR
Die Person, die den Net Navis Signale und Anweisungen gibt. Je mehr Vertrauen zwischen einem Navi und seinem Operator besteht, desto reibungsloser kann der Kampf verlaufen.

SERVER
Freigegebene Computer, die von mehreren Personen verwendet werden und auf denen viele Daten und Informationen gespeichert sind.

CROSSOVER BATTLES (CROSSOVER-KÄMPFE)

Der Kampfmodus „Crossover Battle" wird im Netzwerkmodus verwendet, wenn du mit einer Kopie dieses Spiels Verbindung zu jemandem herstellst, der eine Kopie des Spiels „Boktai 2 ® - Solar Boy Django" von Konami besitzt, und ihr gegeneinander im Kampf antretet. Dieser Modus erfordert den drahtlosen Game Boy Advance™-Adapter (separat erhältlich) und kann nicht mit dem Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel (separat erhältlich) gespielt werden.

AKTIVIEREN DES MODUS „CROSSOVER BATTLE" – Schließt den drahtlosen Game Boy Advance™-Adapter an und schaltet beide Game Boy Advances™ ein.

BATTLE NETWORK 5 – Die Option „Crossover Battle" (Crossover-Kampf) wird im Titelbildschirm angezeigt.

BOKTAI 2 – Gib im „Link Screen" (Verbindungsbildschirm) die folgenden Befehle ein, damit die Option „Crossover Battle" aufgerufen wird (du brauchst den Befehl nur beim erstenmal eingeben).

BEFEHL „CROSSOVER BATTLE"– L, R, L, R, L, L, R, R, R, R, L, L SELECT, START, SELECT, START

„MENU SCREEN" (Menübildschirm) – Wenn du „Crossover Battle" auswählst, gelangst du in den „Menu Screen".

„CROSSOVER BATTLE" – BRINGT DICH IN DEN „ENTRY SCREEN" (Einstiegsbildschirm) – „Change Name" (Name ändern, nur bei der BN-Version) – Damit kannst du den Namen und den Kommentar aktualisieren, die im „Entry Screen" angezeigt werden. Bei „Boktai 2" wird der angezeigte Name aus dem Spiel abgerufen.

„GAME DESCRIPTION" (Spielbeschreibung) – Zeigt eine Beschreibung von Crossover-Kämpfen an.

„ENTRY SCREEN" – Wähle hier deinen Kampfpartner aus. Der Game Boy Advance™ mit „Boktai 2" dient immer als Host und der Game Boy Advance™ mit „Battle Network 5" immer als Client.

„BATTLE NETWORK 5" – Sobald potenzielle Gegner gefunden werden, werden ihre Namen und Kommentare angezeigt. Wähle aus dieser Liste einen Gegner aus, um den Kampf zu starten. (Drücke die L-Taste und die R-Taste, während die Liste der Gegner angezeigt wird, damit die Liste durch neue Informationen aktualisiert wird.)

„BOKTAI 2" – Wenn ein Benutzer mit „Battle Network 5" darum bittet, einem Spiel beitreten zu dürfen, dann werden der Name und der Kommentar dieses Benutzers auf dem Bildschirm angezeigt. Drücke den A-Knopf, um den Gegner anzunehmen und den Kampf zu beginnen, oder den B-Knopf, um den Gegner abzulehnen.

STEUERUNG FÜR „CUSTOM SCREEN“ & „INTERVAL SCREEN“

In diesem Bildschirm kannst du deine Waffen für die nächste Runde auswählen, um dich auf den Kampf vorzubereiten. Wenn du deinen Gegner mit Erfolg abgeblockt hast, kannst du hier auch das „Disturb Icon“ (Störsymbol) zu deinem Gegner zurückschicken.

„Battle Network 5“ – Steuerung

+ Steuerkreuz	– Cursor bewegen
A-Knopf	– Bestätigen
B-Knopf	– Abbrechen
R-Taste	– BattleChip-Beschreibung anzeigen
L-Taste	– Wird nicht verwendet
START	– Cursor auf „OK“ setzen
SELECT	– „Custom Screen“ vorübergehend ausblenden

„Boktai 2“ – Steuerung

+ Steuerkreuz	– Wird nicht verwendet
A-Knopf	– Wird nicht verwendet
B-Knopf	– Wird nicht verwendet
R-Taste	– Waffe auswählen
L-Taste	– Magie auswählen
START	– Intervall beenden
SELECT	– „Blocking“ auf EIN/AUS einstellen

„ACTION SCREEN“ & STEUERUNG

Sobald du im „Custom Screen“ und im „Interval Screen“ fertig bist, lädt das Spiel den „Action Screen“. Die Steuerung in diesem Bildschirm kann ein wenig von der Steuerung des normalen Spiels abweichen. Daher solltest du unbedingt weiterlesen.

„Battle Network 5“

+ Steuerkreuz	– Megaman bewegen
A-Knopf	– BattleChip verwenden
B-Knopf	– „Mega Buster“ (zum Aufladen gedrückt halten)
R-Taste	– Wird nicht verwendet
L-Taste	– Wird nicht verwendet
START	– Wird nicht verwendet
SELECT	– Wird nicht verwendet

KÄMPFE

Die Kämpfe finden in jedem Spiel auf die übliche Art statt.

GEWINNEN

Erfülle die folgenden Kriterien, um im Kampf zu siegen.

- „Battle Network 5“: Besiege ShadeMan oder bringe die Gesundheitskraft HP von Django auf 0 herunter.
- „Boktai 2“: Besiege ShadeMan oder bringe die Gesundheitskraft HP von Megaman auf 0 herunter.

UNTERSCHIEDE ZWISCHEN CROSSOVER-KÄMPFEN UND DEN EIGENTLICHEN SPIELEN

- „Battle Network 5" – Der „Custom Screen" wird automatisch geöffnet, sobald die „Custom Gauge" voll ist, und du kannst kein „DubleSoul" ausführen.

- „Boktai 2" – Sobald die Leiste der verbleibenden Zeit im oberen Bildschirmbereich die 0 erreicht, wird automatisch der „Interval Screen" geöffnet. „Solar Charges" (Solarladungen) sind nicht möglich und daher gibt es auch keine „Solar Gauge" (Solarleiste). Magische Effekte weichen ebenfalls vom eigentlichen Spiel ab.

- „MAX Mode" – Sobald du Runde 11 erreichst, gehen sowohl „Battle Network 5" als auch „Boktai 2" in den „Max Mode" (Maximalmodus), in dem die Spieler und ShadeMan doppelte Angriffskraft haben.

„DISTURB ICON" (Störsymbol)
Wenn du ShadeMan mit einem bestimmten Angriff erfolgreich attackierst, kannst du ein „Disturb Icon" zu deinem Gegner senden. „Disturb Icons" werden automatisch aus dem „Custom Screen" und dem „Interval Screen" gesendet und haben je nach Farbe unterschiedliche Auswirkungen.

„BATTLE NETWORK 5"
1) Greife ShadeMan mit dem BattleChip „BatCan" an, um je nach Version des Chips ein „Disturb Icon" zu senden (siehe die unten stehende Tabelle)
2) Lande einen „Counter", um ein rotes „Disturb Icon" zu senden.

„BOKTAI 2"
1) Greife ShadeMan mit einem Angriff mit dem Attribut „Enchant" an, um je nach der beim Angriff verwendeten Waffe ein „Disturb Icon" zu senden (siehe die unten stehende Tabelle).
2) Führe eine „Weapon Attack" (Waffenangriff) von hinten aus, um ein rotes „Disturb Icon" zu senden.

FARBTABELLE FÜR „DISTURB ICONS"

	„Battle Network 5"	„Boktai 2"
GELBES „DISTURB ICON"	BatCan1	Verzauberter Angriff mit einem Speer
BLAUES „DISTURB ICON"	BatCan2	Verzauberter Angriff mit einem Schwert
GRÜNES „DISTURB ICON"	BatCan3	Verzauberter Angriff mit einem Hammer
ROTES „DISTURB ICON"	„Counter" (Konter)	Ein Gegenangriff
3 FARBEN (GELB, BLAU, GRÜN)	BatCan4	

Das „Disturb Icon" wird automatisch gesendet, sobald der „Custom Screen" oder der „Interval Screen" geöffnet wird.

AUSWIRKUNGEN DES „DISTURB ICON"
Die von deinem Gegner gesendeten „Disturb Icons" haben die folgenden Auswirkungen. Es können mehrere „Disturb Icons" derselben Farbe gesendet werden, wodurch sich die Auswirkungen verstärken.

	Battle Network 5"	„Boktai 2"
GELBES „DISTURB ICON"	Tuby taucht im Bereich des Gegners auf	Django erhält einen abnormalen Status
BLAUES „DISTURB ICON"	Mettaur taucht im Bereich des Gegners auf	ShadeClaw wird heraufbeschworen
GRÜNES „DISTURB ICON"	Die Gesundheitskraft HP von ShadeMan wird wiederhergestellt	Die Gesundheitskraft HP von ShadeMan wird wiederhergestellt
ROTES „DISTURB ICON"	ShadeMan verwendet die Spezialbewegung „BigNoise"	ShadeMan verwendet die Spezialbewegung „Wing-Storm"

„BLOCKING" (Abblocken)
Durch Abblocken kannst du das „Disturb Icon" deines Gegners zurückwerfen, wenn du den „Custom Screen" bzw. den „Interval Screen" öffnest. Das Abblocken kann jedoch nur einmal pro Kampf eingesetzt werden.

SO WIRD ABGEBLOCKT
- „Battle Network 5" – Drücke die Block-Taste, ohne „OK" auszuwählen, um im „Custom Screen" abzublocken.
- „Boktai 2" – Stelle „Blocking" auf „ON" (An) ein, um im „Interval Screen" abzublocken.

Sei aber vorsichtig, denn falls du auch dann abzublocken versuchst, wenn kein „Disturb Icon" gesendet wurde, verschenkst du deine einzige Möglichkeit, in diesem Kampf abzublocken.

„RESULT SCREEN" (Ergebnisbildschirm)
Sobald ein Kampf entschieden ist, wird der „Result Screen" angezeigt.

Im „Result Screen" werden der Sieger und der Verlierer, die Spielzeit der beiden, die Crossover-Punkte aus diesem Kampf und die Crossover-Gesamtpunktzahlen angezeigt.

„CROSSOVER POINTS" (Crossover-Punkte)
Crossover-Punkte werden bei Crossover-Kämpfen gesammelt. Beide Seiten gewinnen Punkte, wobei diejenige Seite, die gewinnt oder mehr „Disturb Icons" sendet, auch mehr Punkte erhält. Diese Punkte können dann innerhalb des eigentlichen Spiels eingesetzt werden.

„CROSSOVER POINTS"

- „Battle Network 5":
  Benutze deine gesammelten Crossover-Punkte beim „Boktai 2 Trader", der irgendwo im Spiel auftaucht, um neue Chips zu kaufen.

- „Boktai 2":
  Benutze deine Crossover-Punkte irgendwo im Spiel, um Rüstung und Ausrüstung zu kaufen.

Sobald du den „Result Screen" verlässt, wird dein Spiel automatisch gespeichert.

NOTIZEN...

NOTIZEN...

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO f LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÄ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KJBER SPIL OG TIBEHJR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

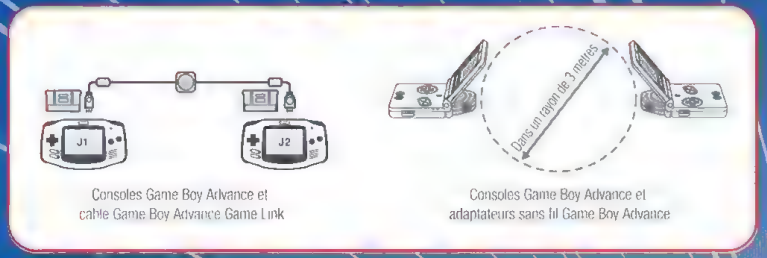
TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

SOMMAIRE

Configuration multijoueur
L'univers de Megaman Battle Network™
Scénario
Personnages
Démarrage
0 Commandes de jeu
2 Le Monde réel
2 Branchement
3 Le Cyberespace
4 Internet
4 Combat : écran de personnalisation
6 Combat : écran d'action
8 Fenêtre des émotions
9 DublSoul
0 ChaosUnison
1 Types d'âmes
22 Missions de libération
28 Membres de l'équipe
30 Écran PET
34 NaviCustomizer
36 Fonctions réseau
40 Secrets des puces de combat
42 Traders et objets
43 Conseils de jeu
44 Terminologie
45 Combats croisés

CONFIGURATION MULTIJOUEUR

CONNEXION DE L'ADAPTATEUR SANS FIL GAME BOY ADVANCE™



Consoles Game Boy Advance et câble Game Boy Advance Game Link

Consoles Game Boy Advance et adaptateurs sans fil Game Boy Advance

FONCTIONS RESEAU

TU AS BESOIN DES ÉLÉMENTS SUIVANTS :
Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ ou NINTENDO GAMECUBE™ GAME BOY PLAYER™ (y compris la manette NINTENDO GAMECUBE).
2 cartouches Megaman Battle Network™ 5
Câble Game Boy Advance™ Game Link™ (AGB-005).

COMBATS CROISÉS

TU AS BESOIN DES ÉLÉMENTS SUIVANTS :
Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ ou Game Boy Player (y compris la manette NINTENDO GAMECUBE)
Megaman Battle Network™ 5
Konami's Boktai 2 ® : Solar Boy Django
2 adaptateurs sans fil Game Boy Advance™ (AGB-015)

CONNEXION

1. Vérifie que les deux consoles sont éteintes et insère les cartouches dans chacune d'entre elles.
2. Branche les adaptateurs sans fil Game Boy Advance™ aux connecteurs d'extension externes de chaque console.
3. Allume les deux consoles.
4. Consulte la page 36 pour des informations complémentaires sur les fonctions réseau et la page 45 pour des informations complémentaires sur les combats croisés.

[redacted] : si tu utilises la manette sans fil WaveBird NINTENDO GAMECUBE pour la NINTENDO GAMECUBE, elle risque d'entrer en conflit avec l'adaptateur sans fil, en brouillant les signaux et en provoquant des interférences.

GBA LINK CABLE

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ (MODELE N°: AGB-005).

L'UNIVERS DE MEGAMAN BATTLE NETWORK™

NOUS SOMMES EN L'AN 200X...
Nous sommes en pleine ère des réseaux, grâce aux rapides avancées d'Internet et aux autres technologies de télécommunications. Tout le monde est équipé d'un combiné portable appelé PET (Portable PErsonnel Terminal).

QU'EST-CE QU'UN PET ?
Semblable à un téléphone portable sophistiqué en apparence, le PET permet de passer des appels et d'envoyer des messages électroniques, de prendre des notes et de lire les journaux, ce qui en fait un accessoire pratique de la vie moderne.
Tous les PET comportent aussi un programme IA humanoïde connu sous le nom de Net Navi, capable d'effectuer toutes sortes de tâches sur le réseau pour son propriétaire humain.

CHASSE AUX VIRUS !
La société en réseau... Le monde est un lieu de vie très pratique, mais les choses ne sont pas toujours parfaites en raison des virus informatiques qui sévissent. Pour se protéger contre ces virus, les gens équipent leurs Net Navis de programmes de données de combat appelés puces de combat et attaquent les virus directement à l'aide de leurs Net Navis. On appelle cela la chasse aux virus.

SCÉNARIO

Un mois s'est écoulé depuis le combat contre Nebula, le Syndicat des puces des ténèbres, un combat pour la survie même de la terre... Aujourd'hui, Lan et ses amis rendent visite au père de Lan au laboratoire de recherche du ministère des Sciences, car le père de Lan a d'importantes informations à leur communiquer.

Alors qu'il s'apprête à leur annoncer une importante nouvelle, un groupe mystérieux de Navis surgit de nulle part et prend le contrôle d'Internet ! Le laboratoire découvre que ses propres ordinateurs ont été forcés et que tous les systèmes sont interrompus. Au milieu de la confusion et du chaos qui règnent, un gaz soporifique est jeté dans le laboratoire. Toutes les personnes présentes s'effondrent au sol les unes après les autres, y compris le père de Lan.

Heureusement, Lan se trouvait sur le côté lorsque le gaz soporifique s'est dispersé et il a réussi à rester conscient pendant un peu plus longtemps. Étendu dans un état de demi-conscience, Lan voit le Dr. Regal, chef de Nebula, dressé sur les corps inconscients. Ça alors, Regal a survécu!

« ...Tiens, tiens, le Dr. Hikari... »
« Maître Regal, et ses amis ? »
« Confisquez leurs PET. Sans eux, ils ne pourront rien faire. »

Ayant volé les PET de tous ceux qui étaient là, Regal quitte le ministère des Sciences.
Et c'est la dernière chose que voit Lan avant de finir par succomber au gaz soporifique.

PERSONNAGES

LAN HIKARI
Élève de première au lycée ACDC d'ACDC. Même si ses notes ne sont pas les meilleures, ses talents de chasseur de virus sont impressionnants. Son meilleur ami est Megaman, son Net Navi, et dans les combats Net, ces deux-là forment un partenariat puissant.

CHAUD
Cet écolier est un champion du combat Net sponsorisé par le gouvernement et le chef de l'Équipe Protoman.

MAYL [Navi - Roll]
DEX [Navi - GutsMan]
YAI [Navi - Glide]

DÉMARRAGE

Sur l'écran de titre, appuie sur START pour accéder aux options suivantes (remarque : si c'est la première fois que tu joues et que tu n'as aucune donnée de sauvegarde, l'option CONTINUE (CONTINUER) n'est pas proposée).

NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)
Commence une nouvelle partie depuis le début.

CONTINUE (CONTINUER)
Commence une partie à partir du lieu de la dernière sauvegarde.

CROSSOVER BATTLE (COMBAT CROISÉ)
Choisis cette option pour lancer le mode du combat croisé. Cette option apparaît uniquement lorsque l'adaptateur sans fil Game Boy Advance™ est connecté. Consulte la page 45 pour des informations complémentaires sur les combats croisés.

SOFT RESET (RÉINITIALISATION LOGICIELLE)
Appuie sur START, SELECT et les boutons A et B simultanément à tout moment au cours d'une partie pour effectuer une réinitialisation logicielle et retourner à l'écran de titre. Choisis cette option pour quitter et recharger une partie sauvegardée afin de recommencer.

COMMANDES DE JEU

ÉCRAN CHAMP

Sur l'écran Champ, tu contrôles Lan dans le Monde réel et Megaman dans le Cyberespace.

Manette +	– Déplacer le personnage, déplacer le curseur dans les menus
Bouton A	– Parler / Examiner / Confirmer (Menus)
Bouton B	– Maintenir enfoncé en se déplaçant pour S'élancer / Annuler (Menus)
Bouton R	– Se connecter (Monde réel, page 12)
	– Se débrancher (Cyberespace)
Bouton L	– Parler à Megaman (Monde réel)
	– Parler à Lan (Cyberespace)
START	– Accéder à l'écran PET (voir page 30)
SELECT	– Ignorer les scènes cinématiques

ÉCRAN D'ACTION DE COMBAT

Manette +	– Déplacer Megaman
Bouton A	– Utiliser une puce de combat
Bouton B	– MegaBuster (maintenir enfoncé pour charger)
Bouton R ou L	– Accéder à l'écran de personnalisation (quand la jauge de personnalisation est pleine)
START	– Pause
SELECT	– Inutilisé

ÉCRAN DE PERSONNALISATION DU COMBAT

Manette +	– Déplacer le curseur
Bouton A	– Confirmer
Bouton B	– Annuler
Bouton R	– Afficher la description de la puce de combat
Bouton L	– Fuir
START	– Placer le curseur sur le bouton OK
SELECT	– Masquer temporairement l'écran de personnalisation

LE MONDE RÉEL

Tu progresses au fil du jeu en allant du Monde réel au Cyberespace et vice-versa.
Dans le Monde réel, tu incarnes Lan.

PARLER / EXAMINER
Appuie sur le bouton A pour parler à la personne qui se trouve devant toi ou examiner un objet trouvé.

S'ÉLANCER
Maintiens le bouton B enfoncé tout en te déplaçant avec la manette + pour avancer plus vite.

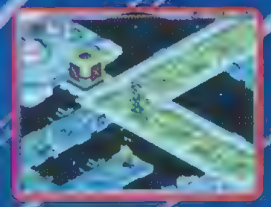
PARLER À MEGAMAN
Appuie sur le bouton L n'importe où sur le champ pour parler à Megaman avec ton PET.
Il aura peut-être de bons conseils pour toi si tu te retrouves coincé ou si tu ne sais pas où aller.

BRANCHEMENT

Le branchement te permet d'émettre un signal avec ton PET pour envoyer Megaman dans toutes sortes d'appareils électroniques. Pour te brancher, tiens-toi devant un ordinateur ou tout autre appareil électronique et appuie sur le bouton R

TRANSMISSION DE MEGAMAN BATTLE NETWORK™ 5
Le dysfonctionnement des appareils électroniques est le plus souvent provoqué par des virus ou des Navis ennemis qui causent des ravages à l'intérieur. Quand cela se produit, branche-toi et envoie Megaman dans le Cyberespace pour régler son compte à l'ennemi. Tu peux aussi te brancher même s'il n'y a pas de problème à résoudre, alors parcours le Monde réel pour trouver des endroits à partir desquels tu pourras te brancher et explorer le Cyberespace.

LE CYBERESPACE



Dans le Cyberespace, tu incarnes Megaman et tu recherches les boss ennemis tout en éliminant les virus et en résolvant différents problèmes.

PARLER / EXAMINER
Appuie sur le bouton A pour parler aux programmes ou examiner les objets trouvés.
Prends soin d'examiner les Mystery Data éparpillées ici et là.

S'ÉLANCER
Maintiens le bouton B enfoncé tout en te déplaçant avec la manette + pour t'élancer et avancer plus vite.

PARLER À LAN
Appuie sur le bouton L n'importe où sur le champ pour parler à Lan. Il aura peut-être de bons conseils si tu te retrouves coincé ou si tu ne sais pas où aller.

SE DÉBRANCHER
Appuie sur le bouton R pour quitter le Cyberespace et retourner dans le Monde réel pour y incarner de nouveau Lan.
Note que Megaman ne peut pas se débrancher immédiatement dans certaines situations.

INTERNET

En te branchant à l'ordinateur dans la chambre de Lan, tu peux entrer dans le monde d'Internet et explorer de nombreuses zones.

SECURITY CUBES
Ces objets permettent d'éviter la propagation des virus dans les différentes zones d'Internet. Tu les verras à l'entrée des sites Web des gens. Tu devras obtenir les P Codes de leurs propriétaires pour désactiver les Security Cubes des sites Web et passer.

MAGASINS
Parle à un NetDealer pour accéder à l'écran Magasin. Déplace le curseur pour mettre l'objet de ton choix en surbrillance et appuie sur le bouton A pour confirmer ton choix. Les puces et les programmes NaviCust sont indiqués en vert. Appuie sur le bouton R pour afficher une description de l'objet en surbrillance.

VISION BURST
Quelque part dans le Cyberespace, il y a un endroit où se trouve le Monde réel du passé. Ce monde a été numérisé et conservé à l'aide d'une technologie extrêmement avancée. Personne ne sait qui en est à l'origine ni pourquoi.

COMBAT : ÉCRAN DE PERSONNALISATION

Lorsque tu rencontres un ennemi, tu accèdes d'abord à l'écran de personnalisation où tu peux sélectionner la puce de combat à envoyer à Megaman.

SÉLECTION DES PUCES DE COMBAT
Cinq puces sont prises au hasard dans le dossier des puces et sont affichées dans la zone de sélection des puces Sélectionne une puce à envoyer à Megaman en plaçant le curseur sur la puce de ton choix et en appuyant sur le bouton A. Une fois la puce en surbrillance, appuie sur le bouton R pour afficher sa description avant de l'envoyer à Megaman.

RÈGLES DE SÉLECTION DES PUCES DE COMBAT
Normalement, tu ne peux sélectionner qu'une puce à la fois, mais dans certaines circonstances précises, tu peux choisir jusqu'à cinq puces à la fois, ce qui te donne un avantage certain (les puces incompatibles avec celles qui ont déjà été sélectionnées sont grisées dans la liste pour que tu puisses t'y reporter rapidement).

ENVOI DE DONNÉES
Une fois le choix de la puce fait, place le curseur sur OK et appuie sur le bouton A.
Tu accèdes alors à l'écran d'action où tu peux contrôler Megaman au cours du combat.

COMMANDE UNITE (UNIR)
Cette commande te permet d'exécuter des DublSouls et des ChaosUnisons. Après avoir sélectionné une puce compatible avec l'âme dans laquelle tu veux te transformer, sélectionne Unite pour transformer la puce en DublChip.

FENÊTRE DES ÉMOTIONS
Cette fenêtre indique le statut de synchronisation de Megaman. Elle indique d'abord le statut NORMAL, mais elle peut augmenter jusqu'à Full Synchro (Synchro complète) si tu obtiens une contre-attaque, ou chuter si tu prends un coup (voir page 18).

FUIR
Appuie sur le bouton L pour fuir. La réussite de la fuite est une question de chance.
Mais souviens-toi que plus l'ennemi est fort, plus il est difficile de fuir.

COMBAT : ÉCRAN D'ACTION

Une fois que tu as sélectionné une puce sur l'écran de personnalisation, tu accèdes à l'écran d'action où tu peux contrôler Megaman et utiliser les puces sélectionnées pour vaincre l'ennemi.

ZONES D'ATTAQUE
Megaman se déplace sur les cases rouges et l'ennemi se déplace sur les cases bleues. En règle générale, aucun camp ne peut accéder à la zone du camp adverse, mais il existe des attaques spéciales qui le permettront de le déplacer temporairement dans le camp adverse.

BUSTER
Appuie sur le bouton B pour tirer avec ton MegaBuster. Il n'y a pas de limite de munitions et plus tu es près de l'ennemi, plus il est facile de lancer des attaques de tirs rapides. Tu peux aussi maintenir le bouton B enfoncé pour charger le Buster et obtenir un tir plus puissant.

UTILISATION DES PUCES
Appuie sur le bouton A pour utiliser les puces déjà envoyées à Megaman depuis l'écran de personnalisation. Les données des puces apparaissent au-dessus de la tête de Megaman sur l'écran et le nom de l'attaque de la puce et sa force apparaissent dans le coin inférieur gauche de l'écran.

JAUGE DE PERSONNALISATION
Une fois l'action lancée, la jauge de personnalisation dans le haut de l'écran commence à se remplir lentement. Lorsqu'elle est pleine, appuie sur le bouton L ou R pour accéder de nouveau à l'écran de personnalisation. Même si tu as épuisé toutes tes puces, tu peux en sélectionner d'autres à envoyer à Megaman.

ÉCRAN DES RÉSULTATS
Gagne les combats en les supprimant (en réduisant leurs PV à 0). Une fois un combat terminé, tu accèdes à l'écran des résultats, où tu peux voir la durée du combat, ton niveau Busting et toutes les données de puces acquises. Le niveau Busting correspond à une évaluation de tes techniques de Virus Busting au cours de ce combat.

SECRETS DU NIVEAU BUSTING
Avec un niveau Busting plus élevé, tu peux obtenir de meilleures puces au cours des combats. Si tu t'en sors bien pendant le combat, tu auras peut-être droit aux puces dont se servait l'ennemi. Tu peux accroître ton niveau Busting en battant tes ennemis rapidement. Mais tu découvriras aussi d'autres moyens d'accroître ton niveau Busting.

CONTRE-ATTAQUES
On dit que tu contre-attaques lorsque tu attaques l'ennemi au moment où il s'apprête à t'attaquer. Si tu lances une contre-attaque réussie, l'ennemi est momentanément paralysé, ce qui te laisse le champ libre pour attaquer. Avec une contre-attaque réussie, la fenêtre des émotions de Megaman affiche aussi un statut de Synchro complète.

FENÊTRE DES ÉMOTIONS

Cette fenêtre reflète l'état d'esprit de Megaman. Au fil du jeu, ses émotions changent. En voici quelques exemples.

NORMAL
Megaman commence ses combats dans cet état neutre.

SYNCHRO COMPLÈTE
Te permet de savoir quand planifier des contre-attaques et double la puissance offensive de la première puce utilisée ensuite. L'utilisation d'une puce avec une puissance offensive double annule le statut Synchro complète.

WORRIED (INQUIET)
Lorsque Megaman n'est pas très sûr de lui, il ne peut pas exécuter de DublSouls.

ANGRY (FURIEUX)
Megaman rougit un peu et devient plus agité, ce qui donne à la puce suivante une puissance offensive double.

EVIL (DIABLE)
Avec le diable qui s'infiltre dans le cœur de Megaman, il n'est plus capable d'exécuter de DublSouls. Il est aussi capable de concocter de petites surprises s'il voit qu'il est sur le point d'être supprimé.

Si Megaman se trouve infecté par un virus, la fenêtre des émotions peut se mettre à clignoter pour indiquer un problème.

DUBLSOUL

Au fil de ta progression dans le jeu, les âmes de tes ennemis résonnent en Megaman. Lorsque tu obtiens une âme, la marque correspondant au Navi en question apparaît dans la section de Megaman, sur l'écran PET, et tu peux les unir pour obtenir une DublSoul.

EXPLICATION :
Il existe un type de puce correspondant à chaque âme. Sélectionne le type de puce qui correspond à l'âme dans laquelle tu veux te transformer, puis appuie sur la commande Unite (Unir) dans le coin inférieur droit de l'écran (note qu'il est impossible d'exécuter des DublSouls avec des puces standards). La puce se transforme alors en DublChip.
Sélectionne OK et passe à l'écran d'action pour activer automatiquement la DublSoul.

Lorsque tu exécutes une DublSoul, Megaman se transforme pour ressembler au Navi avec lequel il s'unit et acquiert les capacités spéciales de ce Navi. Après trois tours, Megaman reprend sa forme initiale. Note aussi que Megaman ne peut pas s'unir deux fois de suite avec la même âme au cours d'un même combat.

CHAOSUNISON

Au fil de la progression dans le jeu, Megaman obtiendra un nouveau pouvoir appelé ChaosUnison, qui lui permettra de contrôler le pouvoir des ténèbres et de fusionner son âme des ténèbres avec des âmes qui résonnent en lui.

EXPLICATION

Les ChaosUnisons fonctionnent plus ou moins comme les DublSouls, sauf que les ChaosUnions utilisent des puces des ténèbres.

PUCES DES TÉNÈBRES REQUISES POUR CHAOSUNISONS

- ProtoChaos - DrkSword
- MagnetChaos - DarkThnd
- GyroChaos - DarkTorn
- NapalmChaos - DrkMetr
- SearchChaos - DarkCirc
- MeddyChaos - DarkRecov

Après avoir exécuté un ChaosUnison tu peux utiliser le Charge Shot du bouton B pour utiliser des puces des tenèbres
Cependant l'energie des tenebres gonfle et rétrécit, alors tu dois relâcher le bouton B dès que l'energie atteint son niveau maximal. Si tu échoues, l'âme des ténèbres qui réside en Megaman s'échappe de son corps et l'attaque.

TYPES D'ÂME

Voici les six types d'âme qui apparaissent dans la version Équipe ProtoMan de ce jeu.

Âme de Proto
Puce compatible : type Épée

Âme d'Aimant
Puce compatible : type Électrique

Âme de Gyro
Puce compatible : type Vent

Âme Napalm
Puce compatible : type Feu

Âme de Recherche
Puce compatible : type Curseur

Âme de Crapaud
Puce compatible : type Récupération

MISSIONS DE LIBÉRATION

Les Darkloids tapis dans les profondeurs des différentes zones doivent être vaincus afin de libérer Internet des griffes de Nebula. Mais le chemin qui mène aux Darkloids est bloqué par toutes sortes de cases, y compris des cases imprégnées du pouvoir des ténèbres. Tu dois libérer chaque case en te dirigeant vers les Darkloids et finir par libérer l'ensemble d'Internet.

MISSIONS DE LIBÉRATION : VICTOIRE

Accomplis une mission de libération en libérant l'ensemble du DarkHole et en abattant les Darkloids qui contrôlent la zone.

MISSIONS DE LIBÉRATION : DÉFAITE

Si tous les membres de ton équipe perdent connaissance (PV tombent à 0), ta mission est un échec.

DÉROULEMENT DE LA MISSION DE LIBÉRATION :

- PHASE JOUEUR
  Contrôle ton Navi en libérant les cases et en te dirigeant vers les Darkloids. L'ensemble du DarkHole doit être libéré au fil de ta progression.

REMARQUE : une fois que tu as terminé de déplacer tous les membres de ton équipe, la phase se termine et le contrôle passe au camp adverse.

- PHASE DARKLOID
  Dans cette phase, les Gardiens marchent en avant en te poursuivant et t'attaquant.

COMMANDES DE LA MISSION DE LIBÉRATION :

ÉCRAN DE COMBAT : ACTION

Quand tu es cerné, utilise les boutons L/R pour changer de direction et combattre.

Remarque : les commandes de l'écran de personnalisation sont les mêmes.

MISSIONS DE LIBÉRATION... SUITE

CHANGEMENT DE COMBATS
Dans l'Missions de liburation, les combats peuvent commencer différemment en fonction de plusieurs facteurs avec la commande Liberate (Libérer).

COMBAT – AVANTAGE
Lorsqu'il y a peu de cases des ténèbres autour du Navi, le camp du joueur a l'avantage au début du combat (sa zone de déplacement est plus grande).

COMBAT – DÉSAVANTAGE
Lorsqu'il y a beaucoup de cases des ténèbres autour du Navi, le camp adverse a l'avantage au début du combat (la zone de l'ennemi est plus grande). Plus il y a de cases des ténèbres dans les environs, plus le joueur est désavantagé. Tu risques même de te retrouver encerclé, avec des ennemis des deux côtés, alors sois prudent.

COMBATS DE LIBÉRATION
Les combats qui se déroulent pendant les missions de liberation sont appelés « Combats de libération ». Tu trouveras ci-dessous les principales differences entre les combats de libération et les combats normaux. Écran de personnalisation automatique – Contrairement aux combats normaux, dans les combats de libération, l'écran de personnalisation apparaît automatiquement lorsque ta jauge de personnalisation est pleine.

3 TOURS – Dans les combats de liberation, chaque combat se termine au bout de trois tours, que tu aies vaincu l'ennemi ou non. Si tu ne bats pas l'ennemi en trois tours, tu ne parviens pas à libérer la case en question.

LIBÉRATION EN UN TOUR – Si tu réussis à vaincre tous les ennemis au cours du premier tour de combat, tu obtiens une libération à un tour, ce qui te permet de libérer la case en question et les 8 cases environnantes, le tout en une seule fois.

COÉQUIPIERS NAVIS AU COMBAT
Dans les combats de libération, même les Navis alliés peuvent participer. Chaque Navi a un style de combat différent, ce qui veut dire que tu devras t'adapter chaque fois que tu changeras de Navi. Certains Navis peut aussi avoir des puces spéciales qui n'apparaissent que lorsque tu contrôles le Navi en question. Ce facteur peut être un atout stratégique majeur.

SI LES PV DE TON NAVI TOMBENT À 0
Si les PV de ton Navi tombent à 0, le Navi ne peut effectuer aucune action pendant la phase Joueur suivante. Une fois cette phase terminée, il récupère une petite quantité de PV et peut de nouveau bouger.

MISSIONS DE LIBÉRATION... SUITE

ÉCRAN DES COMMANDES
Appuie sur le bouton A sur l'écran Champ pour accéder à l'écran des commandes.

LIBERATE (LIBÉRER)
Utilise cette commande pour libérer la case qui se trouve devant toi. En fonction du type de case, tu peux entrer dans le combat ou elle peut déclencher un événement au cours duquel tu devras aider Megaman et ses amis. Note que cette commande ne fonctionne pas avec les cases qui n'ont pas besoin d'être libérées.

COMMANDES SPÉCIALES
Les membres de ton équipe ont des commandes spéciales spécifiques aux capacités de leurs Navis, qui leur permettent d'attaquer, de protéger leurs coéquipiers, etc. Tu devras absolument apprendre à exploiter toutes leurs capacités et commandes si tu veux réussir à sortir des missions de libération vivant. Note que tu perdras un Point d'ordre pour chaque commande spéciale utilisée. Une fois que tous tes Points d'ordre sont épuisés, tu ne peux plus utiliser ces commandes spéciales.

PASS (PASSER SON TOUR)
Tu peux te reposer et récupérer un peu de PV en ne faisant rien pendant un tour.

ORDER POINTS (POINTS D'ORDRE)
Les Points d'ordre sont des points utilisés pour les commandes spéciales des Navis et sont essentiels aux missions de libération.

UTILISATION DES POINTS POUR LES COMMANDES SPÉCIALES
Chaque commande spéciale utilisée consomme un Point d'ordre. Tu peux récupérer ces points en libérant les cases des ténèbres avec des objets, etc.

TYPES DE CASE
Tu trouveras ci-dessous quelques types de case que tu es susceptible de rencontrer au cours des missions de libération.

- CASE NORMALE
  Tu peux les traverser normalement.

- CASE DES TÉNÈBRES
  Tu ne peux pas les traverser normalement. Utilise la commande Libérer pour entrer dans le combat et essayer de les libérer.

- CASE OBJET
  Ces cases des ténèbres produisent des objets si tu réussis à les libérer.

- DARKHOLE
  Ces cases produisent des Gardiens et doivent être libérées.

- CASE BONUS
  Ces cases déclenchent des événements qui peuvent t'aider. Ces événements sont déterminés par un système de roulette.

MEMBRES DE L'ÉQUIPE

PROTOMAN
Commande spéciale de libération – Épée large
• Libère trois cases à la fois

MAGNETMAN
Commande spéciale de libération – Barrière aimantée
• Place une barrière autour de tous ses coéquipiers pour bloquer les attaques ennemies.

GYROMAN
Commande spéciale de libération – Libération explosive
• Lance une bombe au-dessus d'une case pour la libérer. APTITUDE UNIQUE : peut se transformer en hélicoptère et voler au-dessus des cases des ténèbres pour passer devant elles.

SERCHMAN
Commande spéciale de libération – Recherche de case
• Fouille les rangées de cases directement devant lui et libère la case « ? » ou « DarkPanel w/ Item » (case des ténèbres avec objet) la plus proche.

NAPALMMAN
Commande spéciale de libération – Napalm
• Lance un bombardement napalm qui libère 6 cases

MEDDY
Commande spéciale de libération – Libération jumelle
• Utilise cette commande en cas de cases des ténèbres pour que Meddy et un autre allié libèrent les cases qui se trouvent entre les deux.

ÉCRAN PET

Appuie sur START sur l'écran Champ pour accéder à l'écran PET.

DOSSIER DE PUCES
Le dossier de puces contient les puces à utiliser au combat. Tu commences avec un dossier de puces, que tu peux modifier ou réorganiser comme tu le veux. Au fil de la progression du jeu, tu peux obtenir un dossier de puces supplémentaire et un dossier de sauvegarde. Bien que tu ne puisses pas réorganiser ton dossier de sauvegarde, tu peux le mettre à jour en obtenant ceux d'autres personnes, etc.

- REMPLIR LES DOSSIERS
  Le dossier que tu as rempli porte la mention EQUIP (ÉQUIPER). Pour remplir un autre dossier, sélectionne-le, appuie sur le bouton A, puis sélectionne l'option EQUIP.

- MODIFICATION DES DOSSIERS
  Sélectionne le dossier à réorganiser, appuie sur le bouton A et choisis l'option EDIT (MODIFIER). Tu accèdes alors à l'écran de modification du dossier.

ÉCRAN DE MODIFICATION DE DOSSIER
Sur l'écran de modification de dossier, utilise les boutons L/R sur la manette + pour passer de ton dossier de puces à ton sac à dos et vice-versa, afin de déplacer les puces entre les deux. Utilise les boutons Haut/Bas de la manette + pour parcourir les puces. Sélectionne une puce à déplacer, puis sélectionne une puce avec laquelle l'échanger. Cette action échange l'emplacement des deux puces. Tu peux aussi appuyer sur le bouton A deux fois de suite pour envoyer cette puce ailleurs. Tu peux aussi appuyer sur START pour réorganiser l'ordre des puces, utiliser les boutons L/R pour tourner les pages, etc.

CLASSEMENT DES PUCES DE COMBAT
Les puces de combat sont divisées en trois catégories selon leurs capacités. Il existe aussi les puces des ténèbres qui n'entrent pas dans le classement normal. Leur utilisation peut avoir un effet défavorable sur les Navis.

- PUCE STANDARD – Bord gris

- PUCE MEGA CLASS – Bord bleu

- PUCE GIGA CLASS – Bord rouge

- PUCE DES TÉNÈBRES – Bord violet

RÈGLES DE MODIFICATION DU DOSSIER
- Remplis les 30 fentes avec des puces.
- Tu peux mettre jusqu'à 4 puces identiques dans un dossier. Les puces portant le même nom sont considérées comme identiques, même si le code est différent.
- Tu peux mettre un maximum de 5 puces Mega Class, 1 puce Giga Class et 3 puces des ténèbres à la fois dans un dossier et elles doivent toutes être différentes les unes des autres.

PUCES STANDARD
Les puces standards apparaissent toujours dans la liste de sélection des puces sur l'écran de personnalisation. Elles peuvent être très utiles si tu les inclus correctement dans ta stratégie. Sur l'écran du dossier, place le curseur sur la puce que tu veux désigner comme puce standard et appuie sur SELECT. Toutes les puces ne peuvent pas être transformées en puces standards : alors si une bordure apparaît autour, cela signifie qu'elle a été désignée comme puce standard.

Si la taille des données de la puce n'est pas inférieure au volume de mémoire standard restant, tu ne pourras pas désigner la puce comme une puce standard. Tu peux augmenter le volume de mémoire standard disponible en trouvant un objet appelé « Regular UP ».

SUBCHIPS
Les SubChips sont utilisées sur l'écran Champ du Cyberespace. Il existe de nombreux types de puces qui peuvent être utilisées pour venir en aide à Megaman. Tu peux les obtenir dans les magasins et les Mystery Data, et contrairement aux puces de combat, elles ne peuvent être utilisées qu'une fois.

BIBLIOTHÈQUE DE DONNÉES
La bibliothèque de données est un guide sur les puces de combat. Les données correspondant aux puces que tu obtiens sont entrées ici automatiquement et tu peux les consulter à tout moment. Les puces sont classées par niveaux. La première page indique les puces standards. Utilise le bouton R sur la manette + pour afficher les pages des puces de niveau Mega Class et Giga Class, ainsi que le P.A. Memo. Les étoiles qui se trouvent à droite du nom de la puce indiquent son niveau. Plus il y a d'étoiles, plus la puce est rare. Es-tu capable de trouver toutes les puces ?

P.A. MEMO
Affiche une liste des combinaisons Program Advance que tu as activées jusqu'ici dans le jeu.

MEGAMAN
Affiche le statut de Megaman ici. Au fil de la progression du jeu, deux autres pages seront ajoutées à cet écran.

NAVI CUSTOMIZER
Cette option active le Navi Customizer.

ÉCRAN DES RECORDS
Affiche Delete Time Record (Record du temps de suppression) pour la suppression des ennemis en niveau Busting S de chaque Navi. My Record (Mon record) et Total Record (Total des records) sont indiqués. Avec le total des records, tu peux comparer les records avec tes amis pour voir qui a réalisé le meilleur temps de suppression. Plus le temps du total des records est rapide, plus l'attaque Navi Chip SP augmente.

E-MAIL
Consulte les messages adressés à Lan. Utilise les boutons Haut/Bas pour parcourir la liste des e-mails et utilise les boutons L/R pour changer de page pour l'e-mail sélectionné.

KEY ITEMS (OBJETS CLÉS)
Affiche les objets en ta possession et leurs descriptions. Utilise la manette + pour parcourir la liste des objets.

COMMUNICATION
Connecte-toi avec des amis pour combattre ou échanger des puces. Consulte la page 36 pour en savoir plus.

SAVE (SAUVEGARDER)
Sauvegarde ta progression. À partir de l'écran de titre, tu peux sélectionner CONTINUE (CONTINUER) pour reprendre ta partie à partir d'un point de sauvegarde.

NAVICUSTOMIZER

Une fois que tu as atteint un certain point dans le jeu, la fonction NaviCustomizer est ajoutée à ton appareil PET. Utilise-la pour combiner des programmes et renforcer les capacités de tes Navis.

Accède au NaviCustomizer à partir de l'écran Megaman sur l'écran PET.

INSTALLATION DE PROGRAMMES
Oriente la manette + vers le Haut/Bas sur la liste des programmes pour sélectionner un programme à installer. Tu peux aussi utiliser les boutons L/R pour tourner les pages de la liste. Une fois un programme sélectionné, celui-ci apparaît sur la carte mémoire pour que tu le places. Sélectionne un emplacement pour le programme et appuie sur le bouton A pour l'installer.

SUPPRESSION DES PROGRAMMES
Pour supprimer des programmes installés sur la carte mémoire, oriente la manette + vers la Gauche pour placer le curseur sur la zone de la carte mémoire. Lorsque tu sélectionnes un programme, les options RETURN (RETOUR) et MOVE (DÉPLACER) apparaissent. Sélectionne RETURN pour le désinstaller et le remettre dans la liste. En sélectionnant MOVE, tu peux déplacer le programme sur la carte mémoire pour réorganiser la disposition. Appuie sur SELECT pour supprimer tous les programmes en même temps.

RÈGLES DE PROGRAMMATION
Il existe quatre règles d'installation des programmes sur la carte mémoire, comme le montre l'explication ci-dessous.

- RÈGLE 1
  Place les pièces de programme de manière qu'elles chevauchent la ligne de commande d'au moins une case.
- RÈGLE 2
  Tu ne peux pas placer de pièces Plus (avec une forme carrée) sur la ligne de commande.
- RÈGLE 3
  Ne place pas de pièces de différents programmes de la même couleur les unes à côté des autres.
- RÈGLE 4
  Associe les programmes de manière à avoir 4 couleurs.

Au-dessus de la carte mémoire se trouve une barre indiquant les couleurs des programmes combinés.

RUN (EXÉCUTER)
Une fois que tu as fini de configurer le programme, choisis RUN (EXÉCUTER) (appuie sur START pour placer le curseur directement sur RUN). Lorsque « OK ! » apparaît à l'écran, le programme a été compilé.

BOGUES !
Une fois que tu exécutes le programme, si tu as fait des erreurs et si tu as enfreint les 4 règles de programmation, un bogue ou une anomalie s'immisce dans le code du programme, ce qui peut affecter la performance de Megaman. Si tu as un bogue dans ton programme combiné, Megaman risque de ne pas se déplacer correctement ou ses PV risquent de chuter tous seuls. Si tu remarques quelque chose d'anormal, consulte vite la fenêtre des émotions de Megaman pour savoir ce qui se passe.

FONCTIONS RÉSEAU

En utilisant le câble Game Boy Advance™ Game Link™ (vendu séparément), tu peux échanger des puces et des programmes, affronter d'autres joueurs en réseau et plus encore. Commence par sélectionner l'outil de réseau (câble) à utiliser et installe-le pour communiquer avec l'autre joueur.

SELECTING A DEVICE (SÉLECTION D'UN APPAREIL)
Sur cet écran, sélectionne l'appareil à utiliser

Lorsque tu accèdes à l'écran Network (Réseau), le jeu te demande de sauvegarder ta partie. La partie est automatiquement sauvegardée une fois que tu as fini un échange ou un combat de réseau

UTILISATION DE L'ADAPTATEUR SANS FIL BOY ADVANCE™

Enter Name and Comment (Saisie du nom et du commentaire)
Ici, tu peux saisir ton nom et un commentaire à afficher lorsque tu te connectes avec d'autres joueurs. Ton nom peut contenir jusqu'à 5 caractères et ton commentaire peut contenir jusqu'à 11 caractères.

COMMANDES :
Manette + – Déplacer le curseur pour sélectionner personnage
Bouton A – Confirmer
Bouton B – Retour chariot
Bouton R – Déplacer le curseur du texte vers la droite
Bouton L – Déplacer le curseur du texte vers la gauche
START – Placer le curseur sur OK
SELECT – Inutilisé

ÉCRAN RÉSEAU
Commence par sélectionner l'hôte ou le client. Une fois ta sélection faite, attends que l'autre personne se connecte. Une fois connecté, l'hôte indique le nom et le commentaire du client et des autres clients possibles. Le client indique l'autre personne comme hôte possible. S'il y a une liste de partenaires possibles auxquels se connecter, utilise les bouton L/R pour parcourir la liste et sélectionner la personne de ton choix.

COMBAT NET
Connecte-toi à un ami et affronte-le dans 2 modes de jeu différents.

Combat unique – Affronte-le au cours d'un match unique.
Combat triple – Choisis les deux meilleurs sur trois.
Après avoir sélectionné le mode, sélectionne le type de combat.

FONCTIONS RÉSEAU... SUITE

PRACTICE (ENTRAÎNEMENT)
Les victoires et les défaites ne sont pas comptabilisées.

BATTLE (COMBAT)
Les victoires et les défaites comptent dans tes résultats et le vainqueur prend une puce au perdant (tu dois avoir au moins 1 puce différente des puces Giga Class ou puces des ténèbres dans l'un de tes sacs à dos pour jouer à ce type de combat).

- Une fois que les deux joueurs ont sélectionné le même mode et le même type de combat, le combat commence.
- Réduis les PV de ton adversaire à 0 le premier pour gagner le combat.

Le 15ème tour est le dernier tour du combat et le match se termine même si les deux camps ont encore des PV. Le joueur qui a infligé le plus de dégâts à l'autre gagne, quel que soit le nombre de PV restant.

COMPARE (COMPARER)

- COMPARE LIBRARY (COMPARER BIBLIOTHÈQUE)
  Compare les bibliothèques de données avec les autres joueurs. Toutes les entrées de la bibliothèque de l'autre joueur qui ne sont pas dans la tienne sont ajoutées à la bibliothèque.
- COMPARE RECORDS (COMPARER RECORDS)
  Compare les totaux des records de temps de suppression et actualise les records avec les nouveaux temps. Plus les temps répertoriés dans Total Records sont bons, plus les SP Navi Chip SP deviennent puissants, alors partage tes records de temps avec tes amis pour renforcer tous vos Navis.

TRADE (ÉCHANGER)

- BATTLECHIP TRADING (ÉCHANGE DE PUCES DE COMBAT)
  Échange des puces qui se trouvent dans ton sac à dos (sauf les puces Giga Class qui ne peuvent pas être échangées). Une fois que ton ami et toi avez sélectionné les puces à échanger, tu dois confirmer l'échange. Sélectionnez YES (OUI) tous les deux pour terminer l'échange. Si tu veux simplement donner une puce à quelqu'un sans rien obtenir en échange, tu dois sélectionner ta puce et ton ami doit sélectionner NONE (AUCUN).

- PROGRAM TRADING (ÉCHANGE DE PROGRAMMES)
  Si tu as déverrouillé NaviCustomizer dans la partie, tu peux échanger des programmes avec d'autres personnes. Une fois que ton ami et toi avez sélectionné des programmes à échanger, vous devez confirmer l'échange. Sélectionnez YES (OUI) pour terminer l'échange.

SECRETS DES PUCES DE COMBAT

Le recueil des puces de combat et le développement d'une bonne stratégie sont la clé de la réussite. Tu trouveras ci-dessous des informations sur les puces de combat qui devraient t'être utiles dans ta quête.

ATTACK POWER (PUISSANCE OFFENSIVE)
La puissance offensive d'une puce détermine le volume de dégâts qu'elle infligera à un ennemi en un coup unique. Évidemment, une puissance offensive plus élevée est plus efficace, mais il y a d'autres facteurs à considérer, tels que les attaques à portée ou à propagation, les coups multiples, les attributs élémentaires, etc. Alors ne pense pas uniquement à la puissance offensive et sers-toi des puces les mieux appropriées aux différentes situations (note que la puissance offensive n'est pas indiquée pour les puces d'assistance).

TYPES DE PUCE
Il existe 12 types de puce.

Épée	Invocation
Électrique	Break
Vent	Invisible
Flamme	Bois
Curseur	Point bonus
Récupération	Eau

Ces attributs jouent aussi un rôle lors des DublSouls.

ATTRIBUTS ÉLÉMENTAIRES
Quatre types de puce sont aussi des attributs élémentaires : Flamme, Eau, Électrique et Bois. Chacun de ces types a un atout et une faiblesse comme cela est indiqué dans le tableau. En attaquant un ennemi avec l'attribut élémentaire contre lequel cette puce est forte, tu peux lancer une attaque élémentaire avec deux fois plus de dégâts.

CODES DE PUCE
Les codes de puces sont affichés avec les lettres A-Z. Sur l'écran de personnalisation, tu peux sélectionner deux types de puces à la fois, à condition qu'elles aient le même code. Cela peut être utile au combat. Tu verras peut-être aussi des codes de puces accompagnés d'un * (astérisque). Ces puces sont un peu comme des jokers et peuvent être sélectionnées avec d'autres codes.

PROGRAM ADVANCE (PROGRAMME AVANCÉ)
Lorsque tu sélectionnes une certaine combinaison de puces de combat, elles peuvent fusionner ensemble et se transformer en une puce de combat inédite. On appelle cela un Program Advance (Programme avancé). Essaie d'en découvrir le plus possible. Chaque Program Advance découvert est sauvegardé dans la section P.A. Memo de la bibliothèque de données, sur ton écran PET.

TRADERS ET OBJETS

CHIP TRADERS (COMMERÇANTS DE PUCES)
Un commerçant de puces est une machine qui te donne une nouvelle puce au hasard en échange de quelques vieilles puces que tu souhaites échanger. Une fois que tu as échangé des puces contre une nouvelle puce, la partie est automatiquement sauvegardée, alors attention à ce que tu échanges.

NUMBER TRADERS (COMMERÇANTS DE NUMÉROS)
Il s'agit d'une machine Trader qui se trouve à Higsby. Saisis un numéro à 8 chiffres et, si tu as le bon numéro, tu peux obtenir une puce ou un objet (1 fois par numéro). Tu trouveras des indices sur les numéros dans toutes sortes d'endroits, alors essaie d'en trouver le plus possible.

BUG PIECE TRADERS (COMMERÇANTS DE MORCEAUX DE PUCES)
Quelque part dans le monde, un Trader est censé te donner de nouvelles puces contre des morceaux de puces…

OBJETS
Voici ci-dessous certains objets qui t'aideront tout au long du jeu.

OBJETS POWER-UP MEGAMAN
Mémoire PV – Augmente les PV max de Megaman de 20

AUTRES OBJETS
P Code – Élimine les Security Cubes (la plupart te seront donnés par les gens)

CONSEILS DE JEU

SURVEILLE TES PV
Tu ne récupères pas tes PV après les combats, alors n'oublie pas d'utiliser des objets de récupération ou des SubChips pendant le combat ou avant de rencontrer un nouvel ennemi. Tu peux aussi recevoir des HP Balls sur l'écran des résultats, qui rétablissent aussi les PV.

CONSERVE UN STATUT DE SYNCHRONISATION COMPLÈTE
La fenêtre des émotions de Megaman revient à la normale une fois le combat terminé, mais si tu finis un combat avec un statut de Synchro complète, Megaman reste en Synchro complète et commence le combat suivant de cette manière aussi. Ce statut disparaît si tu sors du Cyberespace ou si tu atteins un combat de boss.

UTILISE LE TERRAIN À TON AVANTAGE
Utilise le terrain du champ de bataille à ton avantage. Par exemple, les cases d'herbe brûlent facilement, alors les attaques de flamme y sont deux fois plus efficaces. Tu peux aussi utiliser des attaques électriques contre les ennemis placés sur des cases d'eau pour doubler ta force offensive.

SERVICE DE COMMANDE DE PUCES DE HIGSBY
À un certain moment du jeu, M. Higsby te propose un service de commande de puces. Les puces de la bibliothèque de données sont répertoriées dans une liste et tu n'as qu'à sélectionner l'un des noms. Utilise ce service en conjonction avec la fonction de comparaison de la bibliothèque, mais n'oublie pas que certaines puces te seront refusées.

TERMINOLOGIE

EXE
Cette extension de trois lettres qui suit le nom d'un fichier indique le type du fichier. Pour un fichier de programme « exécutable », l'extension est « exe ».

TRANSMISSION
Le fait d'envoyer ou de transmettre des données de programme. Les Net Navis sont des programmes, ce qui signifie que tu peux transmettre un Navi par le biais de signaux et de codes quand tu es connecté.

DELETE (SUPPRIMER)
Une fois qu'un Navi est supprimé ou effacé, il ne peut pas être récupéré. C'est pourquoi les talents de l'opérateur sont cruciaux pendant les combats Net.

OPERATOR (OPÉRATEUR)
La personne qui envoie des signaux et instructions aux Net Navis. Plus la confiance est grande entre un Navi et son opérateur, plus le combat est efficace.

SERVER (SERVEUR)
Ordinateurs contenant de nombreuses données et informations, partagés et utilisés par plusieurs personnes.

COMBATS CROISÉS

Le mode Crossover Battle (Combat croisé) se déroule en mode réseau lorsque tu connecte à une copie du jeu avec quelqu'un qui possède une copie de « Boktai 2 » ou « Solar Boy Django » de Konami et que les deux cartes s'affrontent dans des combats en face à face. Ce mode requiert l'adaptateur sans fil Game Boy Advance™ (vendu séparément) et ne peut pas être choisi avec le câble Game Boy Advance™ Game Link™ (vendu séparément).

ENTRÉE EN MODE DE COMBAT CROISÉ
Connecte l'adaptateur sans fil Game Boy Advance™ et allume les deux consoles.

BATTLE NETWORK 5 – L'option « Crossover Battle » apparaît sur l'écran de titre.

BOKTAI 2 – Saisis les commandes suivantes sur l'écran Link pour accéder à l'option Crossover Battle (tu n'as besoin d'entrer la commande que la première fois).

COMMANDES DU COMBAT CROISÉ - L, R, L, R, L, L, R, R, R, R, L, L, SELECT, START, SELECT, START

ÉCRAN DU MENU – Lorsque tu sélectionnes le combat croisé, tu accèdes à l'écran du menu.

CROSSOVER BATTLE – TE PERMET D'ACCÉDER À L'ÉCRAN DE SAISIE – Change name (Changer de nom) (version BN uniquement) – Cela te permet de changer le nom et le commentaire affichés sur l'écran ENTRY (SAISIE). Pour Boktai 2, le nom qui apparaît sera utilisé dans le jeu.

GAME DESCRIPTION (DESCRIPTION DU JEU)
Présente une description de des combats croisés.

ÉCRAN ENTRY (SAISIE) – Sélectionne ton partenaire de combat ici. La console exécutant Boktai 2 sert toujours d'hôte et la console exécutant Battle Network 5 sert toujours de client.

BATTLE NETWORK 5 – Une fois que des adversaires possibles sont trouvés, leurs noms et commentaires sont affichés. Sélectionne un adversaire dans cette liste pour lancer le combat (appuie sur les boutons L et R lorsque la liste des adversaires est affichée pour l'actualiser).

BOKTAI 2 – Lorsqu'un utilisateur de Battle Network 5 demande un match, le nom de cet utilisateur et son commentaire sont affichés à l'écran. Appuie sur le bouton A pour accepter le combat ou sur le bouton B pour rejeter l'adversaire.

COMMANDES POUR L'ÉCRAN DE PERSONNALISATION ET L'ÉCRAN DE PAUSE

Cet écran te permet de sélectionner tes armes pour le tour suivant afin de te préparer au combat. Si tu as réussi à bloquer ton adversaire, tu peux aussi renvoyer l'icône Disturb (Déranger) à ton adversaire.

Commandes de Battle Network 5

Manette + – Déplacer le curseur
Bouton A – Confirmer
Bouton B – Annuler
Bouton R – Afficher description de la puce de combat
Bouton L – Inutilisé
START – Placer le curseur sur OK
SELECT – Masquer l'écran de personnalisation temporairement

Commandes de Boktai 2

Manette + – Inutilisé
Bouton A – Inutilisé
Bouton B – Inutilisé
Bouton R – Sélectionner arme
Bouton L – Sélectionner magie
START – Fin de la pause
SELECT – Activer/désactiver blocage

ÉCRAN ET COMMANDES D'ACTION

Lorsque tu fermes l'écran de personnalisation ou de pause, le jeu passe à l'écran d'action. Les commandes y étant légèrement différentes de celles du jeu normal, nous te recommandons de lire attentivement ce qui suit.

Battle Network 5
Manette + – Déplacer Megaman
Bouton A – Utiliser puce de combat
Bouton B – Mega Buster (maintenir enfoncé pour charger)
Bouton R – Inutilisé
Bouton L – Inutilisé
START – Inutilisé
SELECT – Inutilisé

COMBATS
Les combats se déroulent normalement dans chaque jeu respectif.

VICTOIRE
Remplis les critères suivants pour remporter la victoire.

• Battle Network 5 : Commence par battre ShadeMan ou réduis les PV de Django à 0.

• Boktai 2 : Commence par battre ShadeMan ou réduis les PV de Megaman à 0.

DIFFÉRENCES ENTRE LES COMBATS CROISÉS ET LES JEUX

- Battle Network 5 – L'écran de personnalisation s'ouvre automatiquement lorsque la jauge de personnalisation est pleine et tu ne peux pas l'exécuter de DubleSouls.

- Boktai 2 – Lorsque la jauge de temps en haut de l'écran se vide complètement, l'écran de pause apparaît automatiquement. Les Charges solaires ne sont pas possibles et il n'y a pas de jauge solaire non plus. Les effets magiques diffèrent aussi du jeu.

- Mode MAX – Lorsque tu atteins le tour n°11, Battle Network 5 et Boktai 2 entrent en mode Max, qui double la puissance offensive des joueurs et de ShadeMan.

ICÔNE DISTURB (DÉRANGER)

En attaquant ShadeMan avec une attaque spécifique, tu peux envoyer une icône Disturb à ton adversaire. Les icônes Disturb sont envoyées automatiquement des écrans de personnalisation et de pause et produisent des effets différents en fonction de la couleur.

BATTLE NETWORK 5

1) Attaque ShadeMan avec la puce de combat BatCan pour envoyer une icône Disturb basée sur la version de la puce (voir tableau ci-dessous)
2) Lance une contre-attaque pour envoyer une icône Disturb rouge.

BOKTAI 2

1) Attaque ShadeMan avec une attaque Enchant (attribut) pour envoyer une icône Disturb basée sur l'arme au moment de l'attaque (voir tableau ci-dessous)
2) Attaque avec une arme par derrière pour envoyer une icône Disturb rouge.

TABLEAU DES CONVERSIONS DE L'ICÔNE DISTURB

	Battle Network 5	Boktai 2
ICÔNE DISTURB JAUNE	BatCan1	Attaque enchantée avec une lance
ICÔNE DISTURB BLEUE	BatCan2	Attaque enchantée avec une épée
ICÔNE DISTURB VERTE	BatCan3	Attaque enchantée avec un marteau
ICÔNE DISTURB ROUGE	Contre-attaque	Une contre-attaque
3 COULEURS (JAUNE, BLEU, VERT)	BatCan4	

L'icône Disturb est envoyée directement une fois que l'écran de personnalisation ou de pause est ouvert

EFFETS DE L'ICÔNE DISTURB

Les icônes Disturb envoyées par ton adversaire ont les effets suivants. Plusieurs icônes Disturb de même couleur peuvent être envoyées simultanément et les effets sont doublés.

	Battle Network 5	Boktai 2
ICÔNE DISTURB JAUNE	Tuby apparaît dans la zone adverse	Django reçoit un statut anormal
ICÔNE DISTURB BLEUE	Mettaur apparaît dans la zone adverse	ShadeClaw invoqué
ICÔNE DISTURB VERTE	PV de ShadeMan restitués	PV de ShadeMan restitués
ICÔNE DISTURB ROUGE	ShadeMan utilise le mouvement BigNoise	ShadeMan utilise le mouvement spécial Wing-Storm

BLOCAGE

Le blocage te permet de faire dévier l'icône Disturb de l'adversaire en accédant à l'écran de personnalisation ou de pause. Note que le blocage ne peut être utilisé qu'une fois par combat.

COMMENT BLOQUER

- Battle Network 5 – Appuie sur le bouton de blocage sans sélectionner OK pour te bloquer sur l'écran de personnalisation.
- Boktai 2 – Active le blocage pour te bloquer sur l'écran de pause.

Attention, car si tu essaies d'effectuer un blocage alors qu'aucune icône Disturb n'a été envoyée, il ne te restera plus de blocage.

ÉCRAN DES RÉSULTATS

À la fin d'un combat, l'écran des résultats apparaît.

L'écran des résultats indique le vainqueur/perdant, le temps de jeu de chacun, les points de combat croisé obtenus avec ce combat et le total des points de combat croisé.

POINTS DU COMBAT CROISÉ

Les points du combat croisé sont obtenus au cours des combats croisés. Les deux camps gagnent des points et le camp vainqueur ou celui qui envoie le plus d'icônes Disturb reçoit le plus de points. Ces points peuvent ensuite être utilisés dans le jeu.

POINTS DU COMBAT CROISÉ

- Battle Network 5 :
  Sers-toi de tes points de combat croisé avec le Trader de Boktai 2 qui apparaît dans le jeu pour obtenir de nouvelles puces.

- Boktai 2 :
  Sers-toi de tes points de combat croisé dans le jeu pour les échanger contre des armures et des équipements.

Une fois que tu quittes l'écran des résultats, ta partie est automatiquement sauvegardée.

NOTES...

NOTES...

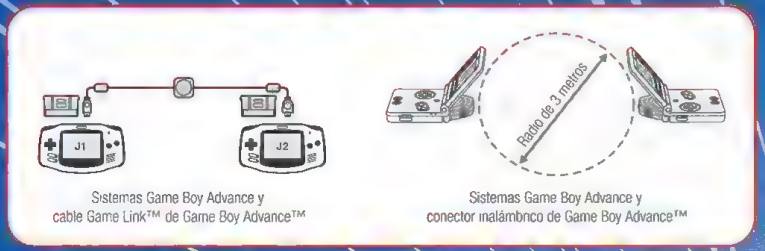
NOTE...

ÍNDICE

56 Configuración multijugador
58 El mundo de Megaman Battle Network™
59 La historia
60 Los personajes
61 Cómo comenzar
62 Controles del juego
64 El mundo real
64 Conectarse
65 El cibermundo
66 Internet
67 Batalla: Pantalla de selección
68 Batalla: Pantalla de acción
70 Ventana de emoción
71 DublSoul
72 ChaosUnison
73 Tipos de almas
74 Misiones de liberación
80 Miembros del equipo
82 Pantalla del PET
86 NaviCustomizer
88 Funciones de red
92 Secretos sobre los BattleChips
94 Comerciantes y objetos
95 Consejos de juego
96 Terminología
97 Crossover Bateles

CONFIGURACIÓN MULTIJUGADOR

CONEXIÓN DEL CONECTOR INALÁMBRICO DE GAME BOY ADVANCE™



Sistemas Game Boy Advance y cable Game Link™ de Game Boy Advance™

Sistemas Game Boy Advance y conector inalámbrico de Game Boy Advance™

FUNCIONES DE RED

NECESITAS:
Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ o NINTENDO GAMECUBE™
GAME BOY PLAYER™ (Incluyendo Mando de NINTENDO GAMECUBE).
2 Cartuchos de Megaman Battle Network™ 5
Cable Game Link™ de Game Boy Advance™ (AGB-005).

CROSSOVER BATTLES (Batallas Cruzadas)

NECESITAS:
Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ o Game Boy Placer (incluyendo Mando de NINTENDO GAMECUBE).
Megaman Battle Network™ 5.
Konami's Boktai 2 ®: Solar Boy Django.
2 Conectores inalámbricos de Game Boy Advance™ (AGB-015)

CONEXIÓN
1. Con las unidades apagadas (OFF), inserta los cartuchos en ambas unidades.
2. Ajusta los conectores inalámbricos de Game Boy Advance™ a los conectores de la extensión externa de cada unidad.
3. Enciende (ON) ambas unidades.
4. Mira la página 88 para obtener más información acerca de las Funciones de red, y la página 97 para más información acerca de las Crossover Battles.

: El Mando inalámbrico Wavebird™ de NINTENDO GAMECUBE puede producir conflictos con el conector inalámbrico, al mezclar señales y ocasionar interferencia.

GBA LINK CABLE

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™ (MODEL NO.: AGB-005).

EL MUNDO DE MEGAMAN BATTLE NETWORK™

ES EL AÑO 200X...
Es la era de la red, hecha posible gracias a los rápidos avances de Internet y otras tecnologías de comunicaciones. Todo el mundo tiene un microteléfono llamado PET (PErsonal Terminal).

¿QUÉ ES UN PET?
Los PETs son similares a un teléfono móvil evolucionado, y están equipados tanto con teléfono como correo electrónico, y también pueden funcionar como libros de texto y periódicos, lo que los convierte en un accesorio muy conveniente para la vida moderna.
Además de ello, dentro de cada PET hay un programa de inteligencia artificial humanoide llamado Net Navi, que puede llevar a cabo todo tipo de tareas en la red para su dueño humano.

¡VIRUS BUSTING!
La sociedad conectada en red... el mundo es un lugar muy cómodo para vivir, pero las cosas no siempre son perfectas, gracias a los desenfrenados virus informáticos. Para protegerse de estos virus, la gente equipa a sus Net Navis con programas de batalla llamados BattleChips, y hacen que sus Net Navis luchen directamente contra los virus. Esto se llama Virus Busting (Destrucción de virus).

LA HISTORIA

Había pasado un mes desde la batalla con Nebula, el Sindicato Darkchip, una batalla por el destino de la tierra... Hoy Lan y sus amigos visitan al padre de Lan en el laboratorio de investigación del Departamento de Ciencias, ya que tiene algunas noticias importantes para compartir con ellos.

¡Justo antes de que comparta su gran noticia, un misterioso grupo de Navis aparece de la nada y se apodera de Internet! Incluso los ordenadores del laboratorio han sido vulnerados, y todos los sistemas se han cerrado y detenido. De pronto, en medio de la confusión y el caos, un gas somnífero es arrojado en el laboratorio. Uno tras otro todos caen al suelo, incluyendo al padre de Lan.

Afortunadamente Lan estaba a cierta distancia cuando el gas somnífero se agotó, y puede mantenerse consciente por más tiempo. Tendido en un estado de aturdimiento, Lan alcanza a ver al Dr. Regal, líder de Nebula, parado junto a los cuerpos inconscientes. ¡Así que Regal está con vida después de todo!

"...Bien, bien, Dr. Hikari..."
"Maestro Regal, ¿qué hacemos con sus amigos?"
"Confisca sus PETs. Sin ellos estarán indefensos de todas formas."

Entonces, habiendo robado los PETs de todos, Regal abandona el Departamento de Ciencias. Y esto es lo último que Lan ve antes de sucumbir ante el gas somnífero.

LOS PERSONAJES

LAN HIKARI
Es un alumno de 6to grado de la Escuela primaria ACDC, en la ciudad ACDC. A pesar de que sus calificaciones no son de las mejores, sus habilidades para destruir virus son excelentes. Su mejor amigo es Megaman, su Net Navi, y en las Net Battles (Batallas de la red), estos dos son una poderosa combinación.

CHAUD
Este estudiante de primaria es además un Net Battler (Guerrero de la red) patrocinado por el gobierno, y ahora encabeza al Team Protoman.

MAYL [Navi - Roll]
DEX [Navi - GutsMan]
YAI [Navi - Glide]

CÓMO COMENZAR

En la pantalla del título, pulsa START para ver las siguientes opciones (Nota: Si es la primera vez que juegas y no tienes datos guardados, no estará disponible la opción CONTINUE)

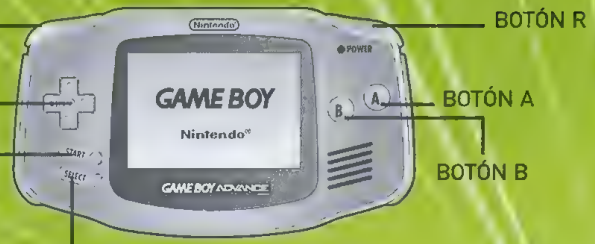
NEW GAME (Partida nueva)
Comenzar una partida nueva desde el principio

CONTINUE (Continuar)
Iniciar la partida desde el punto en el que has guardado por última vez

CROSSOVER BATTLE (Batalla cruzada)
Al seleccionar esta opción comenzará el modo Crossover Battle. Esta opción sólo aparece cuando está conectado el conector inalámbrico de Game Boy Advance™. Mira la página 97 para más información acerca de las Crossover Battles.

SOFT RESET (Reinicio)
Pulsa START, SELECT y los botones A y B simultáneamente en cualquier momento durante una partida para reiniciar y volver al menú de la pantalla del título. Utiliza esto cuando quieras salir y recargar una partida guardada para comenzar de nuevo.

CONTROLES DEL JUEGO



PANTALLA DE EXPLORACIÓN

En la pantalla de exploración controlas a Lan en el mundo real y a Megaman en el cibermundo.

+ Panel de Control	– Mover al personaje y a los cursores en los menús
Botón A	– Hablar / Examinar / Confirmar (Menús)
Botón B	– Mantén pulsado mientras te mueves para esprintar / Cancelar (Menús)
Botón R	– Conectarse (Mundo real, ver página 64)
	– Desconectarse (cibermundo)
Botón L	– Hablar con Megaman (Mundo real)
	– Hablar con Lan (Cibermundo)
START	– Abrir la pantalla del PET (Ver página 82)
SELECT	– Saltar escena de transición

PANTALLA DE BATALLA (ACCIÓN)

+ Panel de Control	– Mover a Megaman
Botón A	– Utilizar BattleChip
Botón B	– MegaBuster (mantener pulsado para cargar)
Botón R o L	– Abrir pantalla de selección (cuando el indicador Custom esté al máximo)
START	– Pausa
SELECT	– No utilizado

PANTALLA DE BATALLA (SELECCIÓN)

+ Panel de Control	– Mover el cursor
Botón A	– Confirmar
Botón B	– Cancelar
Botón R	– Ver descripción del BattleChip
Botón L	– Huir
START	– Mover el cursor al botón OK (Aceptar)
SELECT	– Esconder temporalmente la pantalla de selección

EL MUNDO REAL

Tu progreso en el juego depende de tus logros tanto en el mundo real como en el cibermundo. En el mundo real juegas como Lan.

HABLAR / EXAMINAR
Pulsa el botón A para hablar con las personas frente a ti, o examinar algo que has encontrado.

ESPRINTAR
Mantén pulsado el botón B al moverte con el panel de control para patinar más rápido que lo normal.

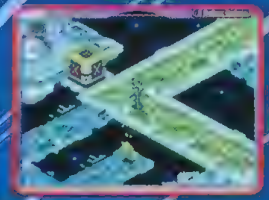
HABLAR CON MEGAMAN
Pulsa el botón L en cualquier momento para hablar con Megaman dentro de tu dispositivo PET. Él puede tener algún consejo útil para ti si quedas atrapado o si no sabes qué hacer.

CONECTARSE

Conectarte te permite enviar una señal de tu dispositivo PET para introducir a Megaman en todo tipo de equipos electrónicos. Para conectarte, párate frente a un ordenador u otro dispositivo electrónico y pulsa el botón R

MEGAMAN BATTLE NETWORK™ 5 TRANSMISSION
Si hay algún problema con un dispositivo electrónico, es probable que se deba a un virus o a un Navi enemigo causando estragos dentro de él. Cuando esto suceda, conéctate y envía a Megaman al cibermundo para encargarse del enemigo. También puedes conectarte aunque no haya problemas para realizar limpieza, así que revisa todo el mundo real para encontrar lugares donde conectarte y explorar.

EL CIBERMUNDO



En el cibermundo, juegas como Megaman, buscando jefes enemigos mientras te deshaces de molestos virus y resuelves diversos problemas.

HABLAR / EXAMINAR
Pulsa el botón A para hablar a los programas, o examinar algo que has encontrado.
Asegúrate de examinar los Mystery Data (datos misteriosos) esparcidos por aquí y por allá.

ESPRINTAR
Mantén pulsado el botón B mientras te desplazas con el + Panel de Control para correr más rápido de lo normal.

HABLAR CON LAN
Pulsa el botón L en cualquier sitio para hablar con Lan. Él puede tener algún consejo útil para ti si quedas atrapado o no sabes que hacer.

DESCONECTARSE
Pulsa el botón R para abandonar el cibermundo y volver al mundo real para jugar de nuevo como Lan. Pero ten en cuenta que puede haber situaciones en las que Megaman no puede desconectarse inmediatamente.

INTERNET

Al conectarte al ordenador en la habitación de Lan, puedes ingresar al mundo de Internet y explorar y acceder a muchas áreas diferentes.

CUBOS DE SEGURIDAD
Éstos ayudan a evitar que los virus se propaguen a ciertas áreas de Internet. Los encontrarás en la entrada de las páginas Web, por lo que necesitarás obtener un código P. del dueño, para desactivar el cubo de seguridad e ingresar.

TIENDAS
Habla con un NetDealer para ver la pantalla de la tienda. Mueve el cursor para marcar el artículo que quieras y pulsa el botón A para confirmar. Los Chips y los programas NaviCust se muestran en verde. Pulsa el botón R para ver una descripción del artículo marcado.

ESTALLIDO DE VISIÓN
En algún lugar del cibermundo hay un lugar que contiene el pasado del mundo real digitalizado y almacenado con una tecnología extremadamente avanzada. Nadie sabe quién ha hecho esto o porque.

BATALLA: PANTALLA DE SELECCIÓN

Cuando encuentras un enemigo, primero verás la pantalla de selección. Aquí puedes seleccionar los BattleChips que enviarás a Megaman.

SELECCIÓN DE BATTLECHIPS
Se eligen cinco chips en forma aleatoria de la Chip Folder (Carpeta de Chips) y se muestran en el área de selección de Chips. Selecciona un Chip de entre éstos para enviárselo a Megaman, moviendo el cursor sobre el Chip y pulsando el botón A. Con un Chip marcado, pulsa el botón R para ver una descripción del mismo antes de enviarlo.

REGLAS PARA ESCOGER BATTLECHIPS
Normalmente sólo puedes seleccionar un chip a la vez. Sin embargo, bajo ciertas circunstancias, puedes escoger hasta cinco chips a la vez, lo que te otorga una ventaja considerable. (Los chips de la lista que no encajan en el mismo grupo con el o los chips ya seleccionados se oscurecen).

ENVÍO DE DATOS
Una vez que selecciones el o los Chips, mueve el cursor a OK y pulsa el botón A.
La pantalla de selección cambiará entonces a la pantalla de acción en donde controlas a Megaman en la batalla.

COMANDO UNITE (UNIR)
Este comando te permite ejecutar DublSouls y ChaosUnisons. Al seleccionar un Chip que coincida con el alma o "Soul" en la que te quieres transformar, selecciona Unite para transformar el Chip en un DublChip.

VENTANA DE EMOCIÓN
Esta ventana muestra el estado de sincronización de Megaman, que comienza en estado NORMAL, pero aumenta a Full Synchro (Máxima sincronización) si logras un Counter (Contraataque), o disminuye si te disparan. (Ver página 70)

HUIR
Pulsa el botón L para huir. Si logras escapar o no dependerá de tu suerte.
Pero recuerda que cuanto más duro es el enemigo, más difícil será huir de él.

BATALLA: PANTALLA DE ACCIÓN

Una vez que seleccionas un Chip en la pantalla de selección, pasas a la pantalla de acción en donde controlas a Megaman y utilizas los Chips seleccionados para derrotar al enemigo.

ÁREAS DE ATAQUE
Megaman se desplaza sobre las casillas rojas, y los enemigos se desplazan sobre casillas azules. Ninguno puede ingresar al área opuesta, pero existen ataques especiales que te permiten moverte temporalmente al lado contrario.

BUSTER (DESTRUCTOR)
Pulsa el botón B para disparar tu MegaBuster. No hay restricciones respecto a munición, y cuanto más cerca estés del enemigo, más fácil será realizar disparos rápidos. También puedes mantener pulsado el botón B para cargar el Buster y lograr un disparo más poderoso.

CÓMO USAR LOS CHIPS
Pulsa el botón A para utilizar los Chips que hayas enviado a Megaman desde la pantalla de selección. Los datos del Chip aparecen arriba del rostro de Megaman, y su potencia aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla.

INDICADOR CUSTOM
Cuando comienza la acción, el indicador Custom (de selección) en la parte superior de la pantalla comienza a llenarse lentamente. Cuando esté lleno, pulsa el botón L o R para reingresar a la pantalla de seleccion. Así que aunque hayas utilizado todos tus Chips, puedes seleccionar más para enviar a Megaman.

PANTALLA RESULT
Gana las luchas eliminando a los enemigos (reduciendo sus HP o puntos de impacto, a 0). Cuando finaliza una batalla, aparecerá la pantalla Result (de resultados), en donde puedes ver cuánto duró la batalla, tu nivel de Busting (Capacidad para destruir virus), y cualquier dato de los Chips adquiridos. El nivel de Busting es una evaluación de tus técnicas de eliminación de virus durante la batalla.

SECRETOS SOBRE EL NIVEL DE BUSTING
Con un nivel de Busting alto, puedes obtener mejores Chips de las batallas. Si te va bien en la batalla, también puedes ser premiado con los Chips que utilizaba el enemigo. Puedes aumentar tu nivel de Busting derrotando a los enemigos rápidamente. Pero existen otras formas de aumentar tu nivel de Busting que deberás descubrir tú mismo.

COUNTERS
Un Counter es cuando atacas al enemigo en el momento en el que él está por atacarte. Si logras un contraataque exitoso, ese enemigo quedará paralizado temporalmente, siendo vulnerable al próximo ataque. Además, con un contraataque exitoso, la ventana de emoción de Megaman aumentará al estado Full Synchro.

VENTANA DE EMOCIÓN

Esta ventana refleja el estado de ánimo de Megaman. Cuando juegas, sus emociones cambiarán. Abajo hay algunos ejemplos.

NORMAL
Megaman comienza las batallas en este estado neutral.

FULL SYNCHRO
Te ayuda a ver cuando realizar los contraataques, y también duplica el poder de ataque del primer Chip que utilices después. Cuando utilizas un Chip con doble poder se cancela el estado Full Synchro.

WORRIED (Preocupado)
Si la confianza de Megaman disminuye, no puede realizar el DublSoul en este estado.

ANGRY (Enojado)
Megaman se pone un poco colorado y más serio, otorgando doble poder de ataque al próximo Chip que utilice.

EVIL (Malvado)
Cuando la maldad se infiltra en el corazón de Megaman, ya no puede ejecutar DublSouls.
También puede hacer algo inesperado si le parece que va a ser eliminado.
Si Megaman se ve afectado por un Bug (Error de programación), la ventana de emoción puede comenzar a emitir destellos para indicar el problema.

DUBLSOUL

A medida que progresas en el juego, las Souls (Almas) de aquellos con los que combates se identificarán con Megaman. Cuando obtienes un Alma, verás la marca de ese Navi en la pantalla de Megaman en el PET, y podrás unirte con esa alma para lograr una DublSoul.

EXPLICACIÓN:
Hay un tipo o categoría de Chip que corresponde a cada Alma. Selecciona el tipo de Chip que se corresponda con el alma en la que te quieres transformar, y pulsa el comando Unite en la parte inferior derecha de la pantalla (recuerda que no puedes ejecutar una DublSoul con un Chip común). Esto transformará al Chip en un DublChip. Selecciona OK para pasar a la pantalla de acción, y la DublSoul se activará automáticamente.

Cuando ejecutas una DublSoul, Megaman cambia su aspecto para parecerse más al Navi con el que se une, y obtiene las habilidades especiales de ese Navi mientras esté transformado. Después de 3 turnos, Megaman vuelve a su forma original. Además, Megaman no puede unirse con la misma alma dos veces en una misma batalla.

CHAOSUNISON

A medida que progresas en el juego, Megaman ganará un poder nuevo llamado ChaosUnison, que le permite controlar el poder de la oscuridad y fusionar su propia DarkSoul (Alma oscura) con Souls (Almas) que se identifiquen con él.

EXPLICACIÓN:
Los ChaosUnisons se ejecutan en esencia de la misma forma que un DublSoul, excepto que los ChaosUnions utilizan DarkChips.

DARKCHIPS NECESARIOS PARA CHAOSUNISONS

- ProtoChaos - DrkSword
- MagnetChaos - DarkThnd
- GyroChaos - DarkTorn
- NapalmChaos - DrkMetr
- SearchChaos - DarkCirc
- MeddyChaos - DarkRecov

Tras ejecutar un ChaosUnison, puedes utilizar el botón B de disparo concentrado para utilizar Dark Chips. Sin embargo, la energía de la oscuridad aumenta y disminuye por lo que debes soltar el botón B cuando la energía esté al máximo. Si fallas, la DarkSoul que se encuentra en Megaman huirá de su cuerpo y lo atacará.

TIPOS DE ALMAS

Los siguientes son los 6 tipos de almas que aparecen en la versión Team ProtoMan de este juego.

Alma Proto
Chip compatible: Tipo Sword (Espada)

Alma Magnet
Chip compatible: Tipo Electric (Eléctrico)

Alma Gyro
Chip compatible: Tipo Wind (Viento)

Alma Napalm
Chip compatible: Tipo Fire (Fuego)

Alma Search
Chip compatible: Tipo Cursor

Alma Meddy
Chip compatible:
Tipo Recovery (Recuperación)

MISIONES DE LIBERACIÓN

Los Darkloids en las profundidades de distintas áreas deben ser derrotados para liberar a Internet de las garras de la Nebula. Pero el camino a los Darkloids está bloqueado por todo tipo de paneles diferentes, incluyendo aquellos impregnados con el poder de la oscuridad. Debes liberar cada panel a medida que te acercas a los Darkloids, y por último liberar toda el área de Internet.

MISIONES DE LIBERACIÓN: GANAR
Completa una misión de liberación al liberar a todos los DarkHole y derrotar a los Darkloids que controlan el área.

MISIONES DE LIBERACIÓN: PERDER
La misión fracasará si todos los miembros de tu equipo caen inconscientes (Cuando los HP llegan a 0).

PROGRESO DE LA MISIÓN DE LIBERACIÓN:

- FASE DEL JUGADOR
  Controla a tu Navi a medida que liberas paneles y te diriges a los Darkloids. Todos los DarkHole también deben ser liberados en el camino.

NOTA: La fase finaliza cuando hayas terminado de mover a todos los miembros de tu equipo, y el control pasa al otro lado.

- FASE DE LOS DARKLOID
  En esta fase, los guardianes marchan hacia adelante, persiguiéndote y atacándote.

CONTROLES DE MISIÓN DE LIBERACIÓN:

PANTALLA DE BATALLA: ACCIÓN
Cuando estés rodeado, utiliza los botones L/R para cambiar de dirección y luchar.

Nota: Los controles de la pantalla de selección son los mismos.

MISIONES DE LIBERACION...(CONT.)

CAMBIAR DE BATALLA
En las misiones de liberación, las batallas pueden comenzar de manera diferente según varios factores cuando ejecutas el comando Liberate (Liberar).

BATALLA: VENTAJA
Cuando hay pocos DarkPanels alrededor del Navi, la batalla comenzará con ventaja para el lado del jugador (tiene mas área para desplazarse)

BATALLA: DESVENTAJA
Cuando hay muchos DarkPanels alrededor del Navi, la batalla comenzará con desventaja para el jugador (el enemigo tiene mas área). Cuantos más DarkPanels haya alrededor, mayor es la desventaja. Incluso puedes encontrarte rodeado, con enemigos a ambos lados, así que ten cuidado.

BATALLAS DE LIBERACION
Las batallas que ocurren durante las misiones de liberación se llaman "Liberation Battles" (Batallas de Liberación).
Abajo hay algunas de las principales diferencias entre las batallas de Liberación y las batallas comunes.
Pantalla de selección automática: A diferencia de las batallas normales, en las batallas de Liberación la Pantalla de selección aparecerá automáticamente cuando tu indicador de selección se rellene completamente.

3 TURNOS: En las batallas de Liberación, cada batalla termina en 3 turnos, hayas o no derrotado al enemigo. Si no derrotas al enemigo en 3 turnos, no lograrás liberar ese panel.

LIBERACIÓN EN 1 TURNO: Si te las ingenias para derrotar a todos los enemigos en el primer turno de la batalla, obtienes una Liberación de 1 turno, liberando ese panel y los 8 paneles circundantes al mismo tiempo.

COMPAÑEROS NAVI EN LA BATALLA
En las batallas de Liberación pueden participar los Navis aliados. Cada Navi tiene un estilo de combate diferente, por lo que deberás adaptarte cada vez que cambies de Navi.
Además puede haber Chips específicos para ciertos Navis que sólo aparecen cuando controlas a ese Navi. Esto puede ser una estrategia muy importante.

SI LOS HP DE TU NAVI LLEGAN A 0
Si los HP de tu Navi llegan a 0, el mismo no podrá realizar ninguna acción durante la siguiente fase del jugador.
Cuando finaliza esa fase, el Navi recuperará una cierta cantidad de HP y podrá moverse otra vez.

MISIONES DE LIBERACION...(CONT.)

PANTALLA COMMAND
Pulsa el botón A en la pantalla de exploración para abrir la pantalla Command (Comandos).

LIBERATE (Liberar)
Utiliza este comando para liberar el panel delante de ti. Dependiendo del tipo de panel, puedes ingresar en una batalla, o iniciar un evento en el que tienes que ayudar a Megaman y a sus amigos. Recuerda que este comando no funciona con paneles que no necesiten ser liberados.

COMANDOS ESPECIALES
Los miembros de tu equipo tienen comandos especiales exclusivos de sus habilidades como Navis, permitiéndoles atacar, proteger a sus compañeros, etc. Será fundamental utilizar todas sus habilidades y comandos con astucia si quieres sobrevivir en las misiones de Liberación. Advierte que por cada comando especial que utilices, se te quita un Order Point (Punto de orden), y cuando se agoten tus Order Points, no podrás usar más estos comandos especiales.

PASAR
Si no haces nada por un turno puedes descansar y recuperar una pequeña cantidad de HP.

ORDER POINTS
Los Order Points son puntos utilizados para comandos especiales de los Navis, y son fundamentales en las misiones de Liberación.

UTILIZAR PUNTOS PARA COMANDOS ESPECIALES
Cada comando especial utilizado gasta un Order Point. Puedes recuperar estos puntos liberando DarkPanels con objetos, etc.

TIPOS DE PANELES
Abajo hay algunos tipos de paneles que puedes ver durante las misiones de Liberación.

- NORMALPANEL
  Te permite desplazarte de un lado a otro normalmente.

- DARKPANEL
  No puedes desplazarte a través de estos. Utiliza el comando Liberate para ingresar en una batalla e intentar liberarlos.

- ITEMPANEL
  Estos DarkPanels conceden elementos si puedes liberarlos.

- DARKHOLE
  Estos paneles producen Guardians (Guardianes), y deben ser liberados.

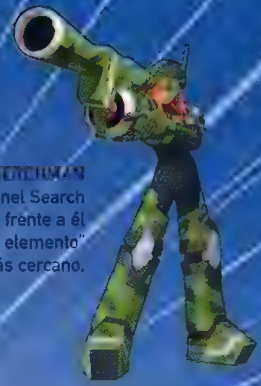
- BONUSPANEL
  Inicia un evento que puede ayudarte. El evento lo determina un sistema de ruleta

MIEMBROS DEL EQUIPO

PROTOMAN
Comando de Liberación especial – Wide Sword
• Libera tres paneles consecutivos.

MAGNETMAN
Comando de Liberación especial – Magnet Barrier
• Coloca una barrera alrededor de todos los compañeros de su equipo para bloquear ataques enemigos.

GYROMAN
Comando de Liberación especial – Exploding Liberation
• Deja caer una bomba sobre el panel para liberarlo.
HABILIDAD ÚNICA: Puede transformarse en helicóptero y volar sobre los DarkPanels para atravesarlos.



SEARCHMAN
Comando de Liberación especial - Panel Search
• Busca una hilera de paneles directamente frente a él y libera al "Panel ?" o "DarkPanel con elemento" más cercano.

Comando de Liberación especial - Twin Liberation
• Utiliza este comando junto a otro aliado cuando hay Dark Panels para liberar los paneles entre ellos.

NAPALMMAN
Comando de Liberación especial – Napalm
• Produce un bombardeo que libera una serie de 6 paneles.

PANTALLA DEL PET

Pulsa START en la pantalla de exploración para abrir la pantalla del PET.

CHIPFOLDER
La ChipFolder (Carpeta de Chips) contiene los Chips a utilizar en la batalla. Comienzas con una ChipFolder, que puedes editar o reestructurar como gustes. A medida que progresa el juego, puedes obtener una ChipFolder adicional, como así también una carpeta de respaldo. Si bien no puedes reestructurar tu carpeta de respaldo, puedes actualizarla al conseguirla de otras personas, etc.

- EQUIPAR CARPETAS
  La carpeta que has equipado se llama EQUIP.
  Para equipar una carpeta diferente, selecciónala, pulsa el botón A, y después selecciona la opción EQUIP.

- EDITAR CARPETAS
  Selecciona la carpeta que deseas reestructurar, pulsa el botón A, y selecciona la opción EDIT (Editar). Esto te conducirá a la pantalla Folder Edit (Edición de carpeta).

PANTALLA FOLDER EDIT
En la pantalla Folder Edit, utiliza izquierda/derecha del + Panel de Control para conmutar entre la ChipFolder y tu carpeta de respaldo, con el objeto de intercambiar Chips entre éstas. Utiliza arriba/abajo del + Panel de Control para desplazarte en la lista de Chips. Selecciona un Chip y luego selecciona el Chip por el que deseas intercambiarlo. Esto intercambiará ambos Chips. También puedes pulsar el botón A dos veces seguidas para enviar ese chip. Y puedes pulsar START para reestructurar el orden de los Chips. utiliza los botones L/R cambiar de página.

RANKINGS DE BATTLECHIP
Los BattleChips están divididos en tres categorías de acuerdo a sus capacidades. Además hay Dark Chips que no se incluyen en el ranking normal, y el utilizarlos puede tener un efecto desfavorable sobre el Navi.

- STANDARD CHIP – Borde gris

- MEGA CLASS CHIP – Borde azul

- GIGA CLASS CHIP – Borde rojo

- DARK CHIP – Borde púrpura

REGLAS PARA EDITAR CARPETAS
- Asegúrate de colocar Chips en las 30 ranuras.
- Puedes colocar un máximo de 4 Chips iguales en una carpeta. Los Chips con el mismo nombre son considerados iguales, aunque el código sea diferente.
- Sólo puedes colocar 5 Mega Class Chips, 1 Giga Class Chip, y 3 Dark Chips en una carpeta al mismo tiempo, y todos deben ser diferentes.

REGULAR CHIPS
Los Regular Chips (Chips comunes) aparecerán siempre en la lista Chip Select de la pantalla de selección. Pueden ser muy útiles si los incorporas adecuadamente a tu estrategia. En la pantalla Folder, mueve el cursor sobre el Chip que quieres designar como Regular Chip y pulsa SELECT. No todos los Chips se pueden convertir en Regular Chips. si aparece un borde alrededor, significa que ha sido designado como Regular Chip.

Si el tamaño de los datos del Chip es mayor que la Regular Memory (Memoria común) restante, no podrás designar al Chip como Regular Chip. Si encuentras un objeto llamado "Regular UP" puedes aumentar la cantidad de Regular Memory disponible.

SUBCHIPS
Los SubChips son utilizados en la pantalla de exploración del cibermundo. Hay muchos tipos de Chips que se pueden utilizar para ayudar a Megaman. Los puedes obtener de tiendas y de Mystery Data, y a diferencia de los BattleChips, sólo se pueden utilizar una vez.

DATA LIBRARY
La Data Library (Colección de datos) es una guía sobre los BattleChips. Los datos de los Chips que consigues son ingresados aquí automáticamente, y puedes verlos en cualquier momento. Los Chips están divididos por categorías. La primera página muestra los Regular Chips. Utiliza derecha del + Panel de Control para ver las páginas de los Mega Class Chips y los Giga Class Chips, como así también el P.A. Memo (Lista de combinaciones). Los asteriscos a la derecha del nombre del Chip indican cuán raro es el chip, cuantos más asteriscos, más raro es el Chip. ¿Podrás recoger todos los Chips?

P.A. MEMO
Es una lista de combinaciones de Chips que has activado durante el juego hasta el momento.

MEGAMAN
Aquí ves el estado de Megaman. A medida que el juego progresa, se agregarán dos páginas.

NAVICUSTOMIZER
Esta opción activa el Navicustomizer.

PANTALLA RÉCORD
Aquí puedes ver el tiempo récord en eliminar enemigos con nivel de Busting S para cada Navi Omega. Se muestran My Record (Mi récord) y Total Record (Récord total). Con Total Record puedes comparar tus récords con los de tus amigos para ver quien tiene el mejor tiempo de eliminación. Cuanto menor sea el tiempo de Total Record, mayor es el poder de ataque NaviChip SP.

E-MAIL
Leer los correos electrónicos a Lan. Utiliza los botones arriba/abajo para desplazarte en la lista de mensajes, y utiliza los botones L/R para cambiar de página en el mensaje seleccionado.

KEY ITEMS
Ver los objetos que posees y sus descripciones. Utiliza el + Panel de Control para desplazarte en la lista de objetos.

COMMUNICATION
Conectarse con amigos para luchar o intercambiar Chips. Mira la página 88 para más detalles.

SAVE
Guarda tu progreso en el juego. Desde la pantalla del título, puedes seleccionar CONTINUE para continuar tu partida desde el punto en que has guardado.

NAVICUSTOMIZER

Una vez que alcances un cierto punto en el juego, se agregará la función NaviCustomizer a tu dispositivo PET. Utilízala para combinar programas y fortalecer las habilidades de tus Navis.

Accede al NaviCustomizer desde la sección Megaman en la pantalla PET.

INSTALACIÓN DE PROGRAMAS
Utiliza el + Panel de Control para desplazarte hacia arriba/abajo en la lista de programas y seleccionar el que deseas instalar. También puedes utilizar los botones L/R para cambiar de página. Una vez que seleccionas el programa, el mismo aparecerá en el Memory Map (Mapa de memoria) para que lo coloques. Selecciona la ubicación para el programa y pulsa el botón A para instalarlo.

ELIMINAR PROGRAMAS
Para eliminar programas instalados en el Memory Map, pulsa izquierda del + Panel de Control para desplazar el cursor hacia el área del Memory Map. Cuando seleccionas un programa, aparecen las opciones RETURN (Volver) y MOVE (Mover). Selecciona RETURN para desinstalarlo y devolverlo a la lista. Al seleccionar MOVE, puedes mover el programa dentro del Memory Map para reestructurar la disposición. Pulsa SELECT para quitar todos los programas instalados.

REGLAS DE PROGRAMACIÓN
Hay cuatro reglas para instalar programas en el Memory Map.

- REGLA 1
  Coloca las partes del programa de forma que se superpongan con la línea de comandos al menos una casilla.
- REGLA 2
  No puedes colocar Plus Parts (con patrón cuadrado) en la línea de comandos.
- REGLA 3
  No coloques partes para programas diferentes del mismo color una junto a la otra.
- REGLA 4
  Combina programas de forma que tengas 4 programas de colores diferentes.

Por encima del Memory Map hay una barra que muestra los colores de los programas combinados.

RUN
Cuando hayas finalizado de configurar el programa selecciona RUN (Ejecutar) (pulsa START para mover el cursor directamente a RUN). Cuando en la pantalla aparezca "OK!" (Aceptar), el programa estará compilado.

¡BUGS!
Cuando ejecutas el programa, si has cometido algún error en contra de las 4 reglas de programación, existirá un "Bug", o anomalía en el código del programa, que puede afectar negativamente el rendimiento de Megaman. Si tienes un Bug en tu programa combinado, puede suceder que Megaman no se mueva adecuadamente, o que sus HP disminuyan por sí solos. Si adviertes algo anormal, revisa rápidamente la ventana de emoción de Megaman para ver qué es lo que sucede.

FUINCIONES DE RED

Al utilizar el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ (se vende por separado), puedes intercambiar Chips y programas, competir con otros jugadores de Battle Network, y mucho más. Primero, selecciona el dispositivo de red (cable) que deseas utilizar y configúralo para comunicarte con el otro jugador.

SELECCIONAR UN DISPOSITIVO
En esta pantalla, selecciona qué dispositivo deseas utilizar.

Cuando ingresas en la pantalla Network (Red), se te preguntará si quieres guardar la partida. La partida se guardará automáticamente cuando finalice el intercambio o la batalla.

USO DEL CONECTOR INALÁMBRICO DE GAME BOY ADVANCE™

Enter Name and Comment
Aquí puedes ingresar tu nombre y un comentario para mostrar cuando te conectes con otros jugadores. Tu nombre puede tener hasta 5 caracteres, y el comentario hasta 11 caracteres.

CONTROLES:
+ Panel de Control – Mueve el cursor para seleccionar al personaje
Botón A – Confirmar
Botón B – Retroceder
Botón R – Mover el cursor a la derecha
Botón L – Mover el cursor a la izquierda
START – Mover el cursor a OK
SELECT – No utilizado

PANTALLA NETWORK
Primero selecciona si quieres ser anfitrión o cliente. Cuando hayas seleccionado, espera a que la otra persona se una. Una vez conectados, el anfitrión mostrará el nombre y comentario del cliente y cualquier otro cliente, y el cliente mostrará al otro como posible anfitrión. Si hay una lista de posibles jugadores para conectarse, utiliza los botones L/R para desplazarte en la lista y seleccionar a alguien para conectarte.

NETBATTLE
Conéctate con un amigo y enfréntalo en 2 modos de juego diferentes.

Single Battle (Batalla individual) – Compiten en partidas individuales.
Triple Battle (Batalla triple) – Compiten por las mejores 2 batallas de 3.
Después de seleccionar el modo, seleccionas el tipo de batalla.

FUNCIONES DE RED...(CONT.)

PRACTICE (Práctica)
Las victorias y derrotas no se cuentan.

BATTLE (Batalla)
Las victorias y derrotas cuentan en tus resultados, y el ganador puede coger un Chip del perdedor. (Se debe tener al menos 1 Chip que no sea Giga Class o Dark Chip en una de sus carpetas de respaldo para jugar en este tipo de batalla)

- La batalla comienza cuando ambos seleccionan el mismo modo y tipo de batalla.
- Reduce los HP de tu oponente a 0 para ganar la batalla.

El turno número 15 es el último de la batalla, y la partida finaliza aunque ambos lados aún tengan HP restantes. El jugador que haya producido más daño total en el otro gana, sin importar los HP restantes.

COMPARE (Comparar)

- COMPARE LIBRARY
  Comparar las colecciones de Chips con otros jugadores. Todos los datos en la colección de la otra persona que no estén en la tuya se agregan a tu colección.
- COMPARE RECORDS
  Compara los tiempos récord totales de eliminación y los actualiza con los mejores tiempos actuales. Cuanto mejor sean los tiempos en la lista Total Records (Récords totales), más poderoso serán los Navi Chip SPs, así que comparte tus tiempos con amigos para hacer que tus Navis sean más poderosos.

TRADE (Intercambio)

- INTERCAMBIO DE BATTLECHIPS
  Intercambia los Chips de tu carpeta de respaldo, uno a la vez (excepto los Giga Class Chips, que no se pueden intercambiar). Una vez que tú y tu amigo hayan seleccionado los Chips a intercambiar, se te pedirá que confirmes el intercambio. El proceso se completa cuando ambos selecciona YES (Sí). Si quieres regalar un Chip a alguien, selecciona el Chip y tu amigo selecciona NONE (Ninguno).

- INTERCAMBIO DE PROGRAMAS
  Cuando hayas desbloqueado el NaviCustomizer, podrás intercambiar programas con otras personas. Una vez que tú y tu amigo hayan seleccionado los programas a intercambiar, se te pedirá que confirmes el intercambio. Selecciona YES (Sí) para completar el proceso.

SECRETOS SOBRE LOS BATTLECHIPS

SECRETOS SOBRE LOS BATTLECHIPS
Coleccionar BattleChips y desarrollar una buena estrategia es la clave del éxito. La siguiente es información acerca de los BattleChips que puede ser útil en tu aventura.

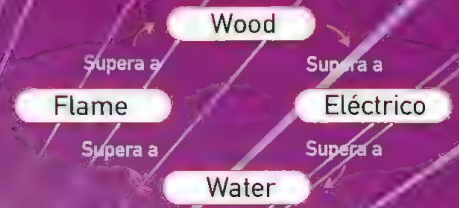
PODER DE ATAQUE
El poder de ataque del Chip determina cuanto daño producirá en un enemigo con un único disparo. Por supuesto que un ataque con más poder es más efectivo, pero también hay que considerar otros factores, como el alcance o propagación de los ataques, disparos múltiples, atributos elementales, etc. Así que no pienses solamente acerca del poder de ataque, y utiliza el mejor Chip para cada situación en particular. (El poder de ataque no se muestra en los Chips de respaldo)

TIPOS DE CHIPS
Hay 12 tipos de Chips.

Sword (Espada)	Summon (Invocación)
Electric (Eléctrico)	Break (Interrupción)
Wind (Viento)	Invisible (Invisible)
Flame (Llama)	Wood (Madera)
Cursor (Cursor)	Bonus point (Punto de bonificación)
Recovery (Recuperación)	Water (Agua)

Estos atributos también son importantes cuando ejecutas DubtSouls.

ATRIBUTOS ELEMENTALES
Cuatro de los tipos de Chips son además atributos elementales: Flame, Water, Electric, y Wood. Cada uno de ellos tiene ventajas y desventajas, como se muestra en el diagrama. Si atacas a un enemigo que tiene un atributo elemental que es débil frente a ese Chip, puedes realizar un ataque elemental produciendo el doble de daño.



CÓDIGOS DE LOS CHIPS
Los códigos de los Chips se visualizan con letras A-Z. En la pantalla de selección puedes elegir dos tipos de Chips diferentes al mismo tiempo, siempre que tengan el mismo código. Esto puede ser útil en la batalla. Además puedes ver códigos de Chips con un * (asterisco). Estos son comodines y pueden seleccionarse junto a Chips con otros códigos.

PROGRAM ADVANCE
Cuando seleccionas una cierta combinación de BattleChips, se pueden fusionar y transformarse en un BattleChip completamente nuevo. Esto se llama Program advance (Mejora de programa). Experimenta y descubre tantos como puedas. Cada Program Advance que descubras se guarda en la sección P.A. Memo de la colección de datos de tu PET.

COMERCIANTES Y OBJETOS

CHIP TRADERS
Un Chip Trader (Comerciante de Chips) es una máquina que te da un nuevo Chip al azar a cambio de algunos chips viejos que desees intercambiar. Una vez que intercambias Chips por uno nuevo, el juego es guardado automáticamente, así que debes tener cuidado con lo que entregas.

NUMBER TRADERS
Esta es una máquina comerciante que se halla en el negocio de Higsby. Ingresa un número de 8 dígitos, y si tienes el número correcto, puedes conseguir un Chip o un artículo (1 vez por número). Puedes encontrar pistas acerca de los números en todo tipo de lugares, así que intenta encontrar tantos como puedas.

BUG PIECE TRADERS
Es probable que en alguna parte del mundo haya un comerciante que te dará chips nuevos a cambio de fragmentos de Bugs…

ARTÍCULOS
Abajo hay algunos de los artículos que encontrarás y que te ayudarán en el transcurso del juego.

ARTÍCULOS POTENCIADORES DE MEGAMAN
HP Memory (Memoria de HP) – Aumenta 20 puntos los HP de Megaman

OTROS ARTICULOS
P Code (Código P) - Elimina los cubos de seguridad. (La mayor parte de éstos los consigues de la gente)

CONSEJOS DE JUEGO

CONTROLA TUS HP
Después de las batallas no recuperas tus HP, así que no olvides utilizar los elementos de recuperación o SubChips durante la batalla o antes de enfrentarte a otro enemigo. Además puedes recibir balones de HP en la pantalla de resultados, que también restituyen tus HP.

MANTÉN EL ESTADO FULL SYNCHRO
La ventana de emoción de Megaman vuelve a Normal cuando finaliza una batalla. Sin embargo, si acaba la batalla en estado Full Synchro, Megaman permanece en Full Synchro y también comienza la siguiente batalla de esa forma. Pero desaparecerá si te desconectas del cibermundo o si llegas a una batalla con un jefe.

UTILIZA EL TERRENO A TU FAVOR
Aprovecha el terreno del campo de batalla para sacar ventaja. Por ejemplo, los paneles de césped se queman fácilmente, por lo que los ataques con llama son el doble de efectivos. También puedes utilizar ataques eléctricos contra enemigos en paneles de agua para duplicar la fuerza.

SERVICIO CHIPORDERING DE HIGSBY
En un cierto momento, el Sr. Higsby comenzará a ofrecer un servicio de Chipordering (Encargo de Chips). Los Chips en Data Library se muestran en una lista, y todo lo que tienes que hacer es seleccionar un Chip que tenga al menos un nombre junto a él. Utiliza esto junto con la función Library Compare (Comparación de colecciones). Pero ten en cuenta que algunos Chips no se pueden pedir.

TERMINOLOGÍA

EXE
Extensión de 3 letras que sigue a un nombre de archivo para mostrar de qué tipo es. En un archivo de programa "ejecutable", la extensión es ".exe".

TRANSMISSION
Es el acto de enviar o transmitir datos de programa. Los Net Navis son programas que pueden transmitir Navis por medio de señales y códigos cuando estás conectado.

DELETE
Cuando un Navi es eliminado o borrado, no se puede recuperar. Es por ello que las habilidades de su operador son decisivas durante las batallas en la red.

OPERATOR
El Operator (Operador) es la persona que envía señales e instrucciones a los Net Navis. Cuanto mayor es la confianza entre un Navi y su operador, más fácil será la batalla.

SERVER
Los Servers (Servidores) son ordenadores compartidos que la gente puede utilizar, colmados de datos e información.

CROSSOVER BATTLES

El modo Crossover Battle ocurre en el modo network cuando conectas una copia de este juego con alguien que tiene una copia de "Boktai 2 ®, Solar Boy Django" de Konami, y compiten entre sí en batallas frente a frente. Este modo requiere el conector inalámbrico de Game Boy Advance™ (se vende por separado), y no se puede jugar con el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ (se vende por separado).

INGRESO AL MODO CROSSOVER BATTLE
Conecta el conector inalámbrico de Game Boy Advance™ y enciende ambas unidades.

BATTLE NETWORK 5 – La opción "Crossover Battle" aparecerá en la pantalla del título.

BOKTAI 2 – Ingresa la siguiente orden en la pantalla Link para abrir la opción Crossover Battle (Sólo tienes que ingresarlo la primera vez).

ORDEN CROSSOVER BATTLE – L, R, L, R, L, L, R, R, R, R, L, L, SELECT, START, SELECT, START

PANTALLA DEL MENÚ – Cuando seleccionas Crossover Battle, pasarás a la pantalla del Menú.

CROSSOVER BATTLE – TE LLEVA A LA PANTALLA ENTRY (Ingreso). Change Name (Sólo en versión BN). Esto te permite actualizar el nombre y comentario mostrado en la pantalla ENTRY. Para Boktai 2, el nombre que aparece será tomado del juego.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO
Muestra una descripción de las Crossover Battles.

PATALLA ENTRY – Selecciona a tu compañero de batalla aquí. La unidad con Boktai 2 siempre actúa como anfitrión, y la unidad con Battle Network 5 siempre funciona como cliente

BATTLE NETWORK 5 – Una vez que se encuentran posibles oponentes, aparecerán sus nombres y comentarios. Selecciona un oponente de esta lista para ingresar a la batalla. (Pulsa los botones L y R mientras se muestra la lista de oponentes para actualizarla con información nueva).

BOKTAI 2 – Cuando un usuario con Battle Network 5 solicita una partida, el nombre y comentario de ese usuario aparecerá en la pantalla. Pulsa el botón A para aceptar e ingresar a la batalla, o pulsa el botón B para rechazar al oponente.

CONTROLES PARA LA PANTALLA DE SELECCIÓN Y LA PANTALLA DE INTERVALO

Esta pantalla te permite seleccionar tus armas para el próximo turno y estar preparado para la batalla. Además, si has bloqueado a tu oponente con éxito, puedes enviar el elemento Disturb (Perturbación) a tu oponente.

Controles de Battle Network 5

+ Panel de Control	– Mover cursor
Botón A	– Confirmar
Botón B	– Cancelar
Botón R	– Ver descripción del BattleChip
Botón L	- No utilizado
START	– Mover cursor a OK
SELECT	– Oculta temporalmente la pantalla de selección

Controles de Boktai 2

+ Panel de Control	– No utilizado
Botón A	– No utilizado
Botón B	– No utilizado
Botón R	– Seleccionar arma
Botón L	– Seleccionar Magia
START	– Finalizar intervalo
SELECT	– Activar/Desactivar bloqueo

PANTALLA DE ACCIÓN Y CONTROLES

Cuando hallas finalizado en las pantallas de selección / Intervalo, el juego pasa a la pantalla de acción. Aquí los controles son ligeramente diferentes que la partida común, así que sigue leyendo.

Battle Network 5

+ Panel de Control	– Mover a Megaman
Botón A	– Utilizar BattleChip
Botón B	– Mega Buster (Mantener para cargar)
Botón R	– No utilizado
Botón L	– No utilizado
START	– No utilizado
SELECT	– No utilizado

BATALLAS
Las batallas ocurrirán de forma estándar para cada partida respectivamente.

GANAR
Cumple con los siguientes criterios para ganar la batalla

- Battle Network 5: Derrota primero a ShadeMan, o reduce los HP de Django a 0.
- Boktai 2: Derrota primero a ShadeMan, o reduce los HP de Megaman a 0.

DIFERENCIAS ENTRE LAS CROSSOVER BATTLES Y LAS PARTIDAS COMUNES

- Battle Network 5 – La pantalla de selección se abre automáticamente cuando el indicador Custom está al máximo, y no puedes efectuar una DublSoul.

- Boktai 2 – Una vez que el indicador de tiempo restante en la parte superior de la pantalla alcanza 0, la pantalla Interval (Intervalo) se abre automaticamente. Las cargas solares no son posibles en este modo, así que no hay indicador solar. Los efectos mágicos también son diferentes a la partida común.

- MAX Mode – Una vez que alcanzas el turno 11, tanto Battle Network 5 como Boktai 2 ingresan en Max Mode (Modo máximo), que duplica el poder de ataque de ambos jugadores.

ELEMENTO DISTURB

Al atacar con éxito a ShadeMan con un ataque específico, puedes enviar un elemento Disturb a tu oponente. Los elementos Disturb son enviados automáticamente desde las pantallas de Selección e Intervalo, y producen efectos dependiendo del color.

BATTLE NETWORK 5

1) Ataca a ShadeMan con el BattleChip BatCan para enviar un elemento Disturb según la versión del Chip (Ver tabla a continuación).
2) Logra un contraataque para enviar un elemento Disturb rojo.

BOKTAI 2

1) Ataca a ShadeMan con un Enchant (atributo de hechizo) para enviar un elemento Disturb según el arma al momento del ataque (Ver tabla a continuación)
2) Ataca con un arma desde atrás para enviar un elemento Disturb rojo.

TABLA DE COLORES DE ELEMENTOS DISTURB

	Battle Network 5	Boktai 2
ELEMENTO DISTURB AMARILLO	BatCan1	Ataque encantado con lanza
ELEMENTO DISTURB AZUL	BatCan2	Ataque encantado con una espada
ELEMENTO DISTURB VERDE	BatCan3	Ataque encantado con un martillo
ELEMENTO DISTURB ROJO	Counter (Contraataque)	Ataque desde atrás
3 COLORES (AMARILLO, AZUL, VERDE)	BatCan4	

El elemento Disturb es enviado automáticamente cuando se ingresa a la pantalla de selección / Intervalo.

EFECTOS DEL ELEMENTO DISTURB
El elemento Disturb enviado a tu oponente tiene los siguientes efectos. Varios elementos Disturb del mismo color pueden enviarse simultáneamente, duplicando los efectos.

	Battle Network 5	Boktai 2
ELEMENTO DISTURB AMARILLO	Tuby aparece en la arena del enemigo	Django recibe un estado anormal
ELEMENTO DISTURB AZUL	Mettaur aparece en la arena enemiga	Invoca a ShadeClaw
ELEMENTO DISTURB VERDE	Se restituyen los HP de ShadeMan	Se restituyen los HP de ShadeMan
ELEMENTO DISTURB ROJO	ShadeMan utiliza el movimiento especial BigNoise	ShadeMan utiliza el movimiento especial Wing-Storm

BLOQUEO
Los bloqueos te permiten desviar elementos Disturb de tu oponente cuando ingresas en la pantalla de selección / Intervalo. Sin embargo, sólo se puede utilizar un bloqueo por batalla.

CÓMO BLOQUEAR
- Battle Network 5 – Pulsa el botón Block (Bloquear) sin seleccionar OK para bloquear en la pantalla de selección.
- Boktai 2 – Coloca Blocking en ON (Sí) para bloquear en la pantalla de Intervalo

Ten cuidado, porque si intentas bloquear cuando no se ha enviado ningún elemento Disturb, gastarás tu único bloqueo.

PANTALLA DE RESULTADOS
Cuando finaliza la batalla aparece la pantalla de resultados.

La pantalla de resultados muestra al ganador/perdedor, el tiempo de juego para cada uno, los puntos Crossover de esa batalla, y el total de puntos Crossover.

PUNTOS CROSSOVER
Durante las batallas Crossover se ganan puntos Crossover. Ambos lados ganan puntos, y el que ganó o envió más elementos Disturb recibirá más puntos. Estos puntos pueden utilizarse después en el juego.

PUNTOS CROSSOVER
- Battle Network 5:
  Utiliza los puntos Crossover que hayas recolectado con el Trader (Comerciante) de Boktai 2 que aparece en alguna parte del juego para adquirir Chips nuevos.

- Boktai 2:
  Utiliza tus puntos Crossover en alguna parte del juego para cambiarlos por armadura y equipo.

Una vez que abandones la pantalla de resultados, tu partida se guardará automáticamente.

NOTAS...

NOTAS...

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTÈME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO f LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITñ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KJBER SPIL OG TIBEHJR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

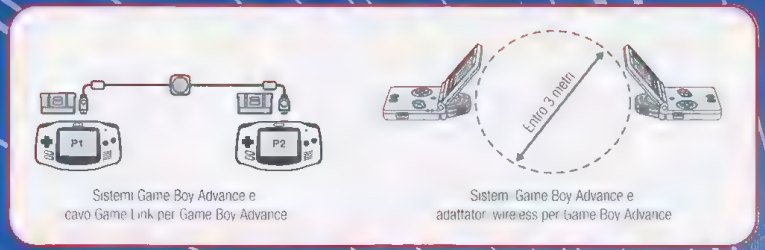
TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTA NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

SOMMARIO

4 Impostazione per più giocatori
6 Il mondo di Megaman Battle Network™
7 Storia
8 Personaggi
9 Avvio del gioco
10 Comandi di gioco
12 Il Real World
12 Jack In
13 Il Cyber World
14 Internet
14 Battaglia: schermata Custom
16 Battaglia: schermata Action
18 Finestra Emotion
19 DublSoul
20 ChaosUnison
21 Tipi di anime
22 Liberation Mission
28 Membri della squadra
30 Schermata PET
34 NaviCustomizer
36 Funzioni di rete
40 Segreti dei BattleChip
42 Trader e oggetti
43 Suggerimenti di gioco
44 Terminologia
45 Modalità Crossover Battle

IMPOSTAZIONE PER PIÙ GIOCATORI

COLLEGAMENTO DELL'ADATTATORE WIRELESS PER GAME BOY ADVANCE™



Sistemi Game Boy Advance e cavo Game Link per Game Boy Advance

Sistemi Game Boy Advance e adattatori wireless per Game Boy Advance

FUNZIONI DI RETE

OCCORRENTE:
Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ o NINTENDO GAMECUBE™
GAME BOY PLAYER™ (incluso il controller per NINTENDO GAMECUBE).
2 cassette di gioco di Megaman Battle Network™ 5.
Cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ (AGB-005)

MODALITÀ CROSSOVER BATTLE (Battaglia incrociata)

OCCORRENTE:
Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ o Game Boy Player (incluso il controller per NINTENDO GAMECUBE).
Megaman Battle Network™ 5.
Boktai 2 ® : Solar Boy Django di Konami.
2 Adattatori wireless per Game Boy Advance™ (AGB-015)

CONNESSIONE
1. Inserisci le cartucce di gioco in entrambe le unità, quando queste sono spente.
2. Collega gli adattatori wireless per Game Boy Advance™ ai connettori di espansione esterna di ciascuna unità.
3. Accendi entrambe le unità.
4. Per maggiori informazioni sulle funzioni di rete e sulla modalità Crossover Battle, vedere rispettivamente a pagina 36 e 45.

[illegible] l'utilizzo del controller senza fili WaveBird per NINTENDO GAMECUBE può provocare un conflitto con l'adattatore wireless, con confusione e interferenze tra i segnali.

GBA LINK CABLE

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODLITA PER PIU GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™ (MODEL NO.. AGB-005).

IL MONDO DI MEGAMAN BATTLE NETWORK™

ANNO 200X...
È l'era del network, resa possibile dai rapidi avanzamenti di Internet e dalle altre tecnologie di comunicazione: ognuno dispone di un computer portatile chiamato PET (PErsonal Terminal).

CHE COSA È UN PET?
Simili nell'aspetto a un cellulare molto evoluto, i PET svolgono funzioni di telefono e posta elettronica e possono anche trasformarsi in libro di testo o giornale. Tutto questo li rende degli oggetti molto utili per la vita moderna.
Come ciliegina sulla torta, all'interno di ogni PET è presente un programma IA umanoide chiamato Net Navi in grado di eseguire qualunque tipo di attività per il suo proprietario.

CACCIA AL VIRUS!!
La società in rete. . Il mondo è un posto bellissimo in cui vivere ma le cose non sono sempre perfette a causa dei dilaganti virus dei computer. Per proteggersi dai virus, le persone inseriscono nel proprio Net Navi dei programmi di dati per combattimento chiamati BattleChip, e lasciano che siano gli stessi Net Navi a combattere direttamente i virus. Questo processo è definito"Virus Busting" (caccia al virus).

STORIA

È passato un mese dalla battaglia con Nebula, il DarkChip Syndicate (associazione dei DarkChip). Una battaglia per il futuro stesso della terra...Oggi Lan e i suoi amici sono andati a trovare il padre di Lan nel laboratorio di ricerca del Department of Science (Dipartimento di scienza), perché ci sono importanti novità.

Appena un attimo prima che il padre di Lan comunichi le sue nuove informazioni, un misterioso gruppo di Navi si materializza dal niente e assume il comando di Internet!! Si scopre che anche i computer del laboratorio sono stati sabotati e i sistemi vengono arrestati. Durante tutta la confusione e il caos, nel laboratorio, viene anche diffuso un gas anestetico. I presenti si addormentano uno dopo l'altro, anche il padre di Lan.

Fortunatamente Lan non era in zona mentre veniva diffuso il gas e riesce a restare sveglio e vigile un po' più a lungo. Mentre è a terra, in stato di semi-incoscienza Lan riesce a vedere il Dr. Regal, capo del Nebula, in piedi in mezzo ai corpi addormentati. Quindi Regal è ancora vivo!

"...Bene bene, Dr. Hikari..."
"Cosa ne facciamo dei suoi amici?"
"Confiscate loro i PET. Senza di loro saranno sicuramente in difficoltà."

Dopo avere preso i PET di tutti, Regal abbandona il Department of Science e questa è l'ultima cosa che Lan riesce a vedere prima di cedere all'effetto anestetico del gas.

PERSONAGGI

LAN HIKARI
Iscritto al 6° anno della ACDC Elementary School nella città di ACDC. Sebbene i suoi voti non siano eccezionali, è assolutamente imbattibile nel Virus Busting. Megaman, il suo Net Navi, è il suo migliore amico, e nelle Net Battle i due insieme sono davvero imbattibili.

CHAUD
Questo studente di scuola elementare è anche un Net Battler (Combattente della rete) finanziato dal governo e adesso è a capo del Team Protoman.

MAYL [Navi - Roll]
DEX [Navi - GutsMan]
YAI [Navi - Glide]

AVVIO DEL GIOCO

Nella schermata del titolo premi START per visualizzare le seguenti opzioni. (Nota: se è la prima volta che utilizzi il gioco e non esistono dati salvati, l'opzione CONTINUE (Continua) non è disponibile).

NEW GAME (Nuova partita)
Avvia una nuova partita dall'inizio.

CONTINUE (Continua)
Avvia la partita dal punto in cui è stata salvata l'ultima volta.

CROSSOVER BATTLE (Battaglia incrociata)
Selezionando questa opzione la partita viene avviata in modalità Crossover Battle. Questa opzione è visualizzata solo quando l'adattatore wireless per Game Boy Advance™ è collegato. Per maggiori informazioni sulla modalità Crossover Battle, vedere a pagina 45.

SOFT RESET (Ricomincia)
Premi START, SELECT e i pulsanti A e B contemporaneamente in qualunque momento durante il gioco per ricominciare, tornando alla schermata Title Menu (Menu Titolo). Utilizza questa opzione quando desideri uscire dalla partita e caricarne una precedentemente salvata per ricominciare.

COMANDI DI GIOCO

SCHERMATA FIELD (Campo)

Nella schermata Field puoi controllare Lan nel Real World e Megaman nel Cyber World.

Pulsantiera di comando +	– Sposta Il personaggio e sposta Il cursore tra i menu
Pulsante A	– Menu Speak (Parla)/ Examine (Esamina)/ Confirm (Conferma)
Pulsante B	– Tienilo premuto mentre ti lanci in corsa con il comando Dash (Corsa) /menu Cancel (Annulla)
Pulsante R	– Jack In (Accesso) (nel Real World, vedere a pagina 12)
	– Jack Out (nel Cyber World)
Pulsante L	– Parla a Megaman (nel Real World)
	– Parla a Lan (nel Cyber World)
START	– Apri la schermata PET (vedere a pagina 30)
SELECT	– Ignora la scena di intermezzo

SCHERMATA ACTION IN MODALITÀ BATTLE

Pulsantiera di comando +	– Sposta Megaman
Pulsante A	– Usa il BattleChip
Pulsante B	– MegaBuster (tieni premuto per caricare il colpo)
Pulsanti R o L	– Apri la schermata Custom (quando il Custom Gauge [Indicatore personale] è pieno)
START	– Pausa
SELECT	– Nessuna funzione

SCHERMATA CUSTOM IN MODALITÀ BATTLE

Pulsantiera di comando +	– Sposta il cursore
Pulsante A	– Conferma
Pulsante B	– Annulla
Pulsante R	– Visualizza la descrizione del BattleChip
Pulsante L	– Fuggi
START	– Sposta il cursore sul pulsante OK
SELECT	– Nascondi temporaneamente la schermata Custom

IL REAL WORLD

Avanzi nel gioco muovendoti tra il Real World e il Cyber World. Nel Real World giochi nel ruolo di Lan.

SPEAK / EXAMINE
Premi il pulsante A per parlare alla persona che hai davanti o per esaminare qualcosa che hai trovato.

DASH
Tieni premuto il pulsante B mentre ti sposti usando la pulsantiera di comando +, per andare più veloce della normale camminata.

TALK TO MEGAMAN (Parla a Megaman)
Premi il pulsante L in un punto qualsiasi del campo per parlare a Megaman all'interno del tuo PET. Può avere dei buoni suggerimenti da darti nel caso in cui ti blocchi o non sappia dove andare.

JACK IN (ACCESSO)

La funzione di Jack In ti consente di inviare un segnale dal tuo PET per far accedere Megaman a tutti i tipi di dispositivi elettronici. Per eseguire il Jack In, posizionati davanti a un computer o a un altro dispositivo elettronico e premi il pulsante R.

TRASMISSIONE DI MEGAMAN BATTLE NETWORK™ 5
Se si verifica un problema con un dispositivo elettronico, può essere dovuto a un virus o a un nemico Navi che sta provocando danni al suo interno. Quando questo si verifica, esegui il Jack In e invia Megaman nel Cyber World a prendersi cura del nemico. È possibile eseguire il Jack In anche se non vi sono problemi da risolvere, quindi cerca in tutto il Real World luoghi a cui accedere e da esplorare.

IL CYBER WORLD

Nel Cyber World giochi nel ruolo di Megaman, ricerchi i boss nemici ed elimini virus pericolosi, oltre a risolvere tutta una serie di problemi.

SPEAK / EXAMINE
Premi il pulsante A per parlare ai programmi o per esaminare qualcosa che hai trovato. Assicurati di esaminare i Mystery Data (dati del mistero) sparsi ovunque.

DASH
Tieni premuto il pulsante B mentre ti sposti usando la pulsantiera di comando +, per andare più veloce della normale camminata.

TALK TO LAN (Parla a Lan)
Premi il pulsante L in un punto qualsiasi del campo per parlare a Lan. Può avere dei buoni suggerimenti da darti nel caso in cui ti blocchi o non sappia dove andare.

JACK OUT
Premi il pulsante R per lasciare il Cyber World e tornare nel Real World dove puoi giocare nuovamente nel ruolo di Lan. Tieni presente, tuttavia, che ci sono situazioni nelle quali Megaman non può eseguire immediatamente il jack out.

INTERNET

Eseguendo il Jack In nel computer della stanza di Lan, puoi entrare nel mondo di Internet e accedere ed esplorare molte aree differenti.

SECURITY CUBE (Cubi di protezione)
Impediscono ai virus di diffondersi in certe aree di Internet. Sono visibili all'accesso delle pagine Web delle persone ed avrai quindi bisogno del P Code (codice P) dei rispettivi proprietari per disattivare i Security Cube e avanzare.

SHOP (Negozi)
Parla a un NetDealer per visualizzare una schermata Shop. Sposta il cursore per evidenziare l'oggetto che desideri e premi il pulsante A per confermare. I chip e i programmi NaviCust sono visualizzati in verde. Premi il pulsante R per visualizzare una descrizione dell'oggetto evidenziato.

VISION BURST (Visione)
Da qualche parte nel Cyber World esiste una versione del Real World del passato, digitalizzata e archiviata con una tecnologia estremamente avanzata. Nessuno ne conosce l'autore e perché l'abbia fatto.

BATTAGLIA: SCHERMATA CUSTOM (PERSONALE)

Quando incontri un nemico, viene visualizzata innanzitutto la schermata Custom, da cui puoi selezionare il BattleChip da inviare a Megaman.

SELEZIONE DEI BATTLECHIP
Cinque chip vengono scelti a caso dalla cartella e visualizzati nell'area Chip Select (Selezione chip). Seleziona uno di tali chip per inviarlo a Megaman: sposta il cursore sul chip da inviare e premi il pulsante A. Quando un chip è evidenziato, premi il pulsante R per visualizzare una descrizione del chip prima di inviarlo a Megaman.

REGOLE PER LA SCELTA DEI BATTLECHIP
Normalmente è possibile selezionare un solo chip alla volta. Tuttavia, nel caso in cui si verifichino circostanze come quelle indicate a destra, potrai scegliere cinque chip in una volta sola e questo ti darà un notevole vantaggio. (I chip che non rientrano nel gruppo di quelli già selezionati vengono visualizzati in grigio nell'elenco di riferimento rapido)

INVIO DEI DATI
Una volta terminata la selezione dei chip, sposta il cursore su OK e premi il pulsante A.
Verrà visualizzata la schermata di azione nella quale è possibile controllare Megaman durante la battaglia.

COMANDO UNITE (Unisci)
Questo comando ti consente di eseguire le funzioni DublSoul e ChaosUnison. Dopo avere selezionato un chip che corrisponda all'anima nella quale desideri trasformarti, seleziona il comando Unite per trasformare il chip in DublChip.

FINESTRA EMOTION (Emozione)
Questa finestra mostra lo stato di sincronizzazione di Megaman. Inizialmente lo stato è NORMAL (Normale) ma aumenta fino ad arrivare a Full Synchro (Sincronia completa), se riesci a contrattaccare oppure diminuisce, se subisci un colpo. (Vedere a pagina 18.)

RUN AWAY (Fuga)
Premi il pulsante L per fuggire. Che tu ci riesca oppure no, dipende dalla tua fortuna.
Ricorda che più il nemico è difficile da battere, più è difficile sfuggirgli.

BATTAGLIA: SCHERMATA ACTION (AZIONE)

Una volta selezionato il chip dalla schermata Custom, passi alla schermata Action dove puoi controllare Megaman e utilizzare i chip selezionati per sconfiggere i nemici.

AREE DI ATTACCO
Megaman si sposta sui riquadri rossi mentre il nemico si muove su quelli blu.
Nessuno dei due può entrare nell'area dell'altro ma possono essere disponibili attacchi speciali che ti consentono di farlo temporaneamente.

BUSTER
Premi il pulsante B per colpire con il MegaBuster. Non ci sono limiti di munizioni e più sei vicino al nemico, più sarà facile attaccarlo con rapidità. Puoi anche tenere premuto il pulsante B per caricare il Buster e sparare un colpo ancora più potente.

UTILIZZO DEI CHIP
Premi il pulsante a per utilizzare i chip già inviati a Megaman dalla schermata Custom. Il Chip Data viene visualizzato sopra la testa di Megaman nella schermata e il nome dell'attacco consentito dal chip, insieme alla sua forza, viene visualizzato in basso a sinistra sullo schermo.

CUSTOM GAUGE
Una volta avviata l'azione, il Custom Gauge in cima alla schermata inizia a riempirsi lentamente. Quando è pieno, premi il pulsante L o R per acceder nuovamente alla schermata Custom. Quindi, anche se hai utilizzato tutti i chip, potrai selezionarne altri da inviare a Megaman.

SCHERMATA RESULT (RISULTATO)
Vinci i combattimenti eliminandoli (ossia, riducendo il loro HP a 0)
Una volta terminato il combattimento verrà visualizzata la schermata dei risultati nella quale puoi vedere la durata dello scontro, il tuo Busting Level (Livello di eliminazione dei virus) e i dati chip acquisiti.
Il Busting Level fa riferimento ad una valutazione delle tue tecniche di eliminazione dei virus durante quello scontro.

SEGRETI DEL BUSTING LEVEL
Con un Busting Level più alto è possibile ottenere Chip migliori dalle battaglie. Se ti comporti piuttosto bene in battaglia, puoi essere ricompensato con i chip utilizzati anche dal nemico. Puoi aumentare il tuo Busting Level sconfiggendo rapidamente i nemici, ma ci sono anche altri modi che dovrai scoprire da solo.

CONTRATTACCHI
Si verifica un contrattacco quando attacchi un nemico proprio nel momento in cui questo sta per attaccare te. Se il tuo contrattacco riesce, il nemico sarà momentaneamente paralizzato ed esposto ad ulteriori attacchi. Con un contrattacco andato a segno, lo stato visualizzato nella finestra Emotion cambierà immediatamente in Full Synchro.

FINESTRA EMOTION (EMOZIONE)

In questa finestra viene indicato lo stato mentale di Megaman. Nel corso del gioco le sue emozioni cambiano. Di seguito ecco alcuni esempi.

NORMAL
Megaman comincia le battaglie in questo stato neutrale.

FULL SYNCHRO
Consente di vedere quando contrattaccare e raddoppia la forza d'attacco del primo chip che utilizzi in seguito. Utilizzando un chip con forza raddoppiata lo stato Full Synchro viene annullato.

WORRIED (Preoccupato)
Quando Megaman è in questo stato non può eseguire il DublSoul.

ANGRY (Arrabbiato)
Megaman diventa un po' rosso e si fa più serio. In tale stato conferisce al chip che utilizza in quel momento una doppia forza.

EVIL (Molto arrabbiato)
Quando la rabbia si impossessa di Megaman, questi non può più eseguire DublSoul. Potrebbe anche fare qualcosa di sorprendente, se sente di essere prossimo all'eliminazione.

Se Megaman viene infettato da un bug, la finestra Emotion comincia a lampeggiare, per indicare che c'è un problema.

DUBLSOUL

Man mano che progredisci nel gioco, le anime dei nemici contro i quali hai combattuto entrano in accordo a Megaman. Quando acquisisci un'anima, il contrassegno per quel Navi viene visualizzato nella schermata di Megaman nel PET e potrai unirti a quell'anima per eseguire un DublSoul.

SPIEGAZIONE:
Esiste una categoria o un tipo di chip che corrisponde ad ogni anima. Seleziona il tipo di chip che corrisponde all'anima in cui vuoi trasformarti, quindi premi il comando Unite in basso a destra sullo schermo (nota che non puoi eseguire un DublSoul con un Regular Chip [chip normale]). Questa operazione trasforma il chip in un DublChip.

Seleziona OK e passa alla schermata Action. Il DublSoul sarà attivato automaticamente.
Quando esegui un DublSoul, Megaman cambia per assomigliare un po' di più al Navi a cui si unisce e con la trasformazione ne ottiene le abilità speciali. Dopo 3 turni, Megaman ritorna alla sua forma originale. Inoltre, Megaman non può unirsi alla stessa anima due volte nella stessa battaglia.

CHAOSUNISON

Man mano che progredisci nel gioco Megaman acquisisce un nuovo potere, il cosiddetto ChaosUnison, che gli consente di controllare il potere dell'oscurità e di fondere il proprio DarkSoul con anime che sono in accordo con lui.

SPIEGAZIONE:
I ChaosUnison vengono eseguiti allo stesso modo dei DublSoul, con la differenza che i ChaosUnison utilizzano i DarkChip.

DARKCHIP RICHIESTI PER I CHAOSUNISON

- ProtoChaos - DrkSword
- MagnetChaos - DarkThnd
- GyroChaos - DarkTorn
- NapalmChaos - DrkMetr
- SearchChaos - DarkCirc
- MeddyChaos - DarkRecov

Dopo avere eseguito un ChaosUnison, puoi premere il pulsante B per caricare il colpo e utilizzare i Dark Chip.
Tuttavia, l'energia dell'oscurità si modifica quindi devi rilasciare il pulsante B quando l'energia è al massimo. Se non ci riesci, il DarkSoul che si trova dentro Megaman lascerà il suo corpo e lo attaccherà

TIPI DI ANIME

Di seguito sono indicati 6 tipi di anime che appaiono nella versione Team ProtoMan di questo gioco.

Anima Proto
Chip compatibile: tipo Sword

Anima Magnet
Chip compatibile: tipo Electric

Anima Gyro
Chip compatibile: tipo Wind

Anima Napalm
Chip compatibile: tipo Fire

Anima Search
Chip compatibile: tipo Cursor

Anima Meddy
Chip compatibile: tipo Recovery

LIBERATION MISSION (MISSIONE DI LIBERAZIONE)

È necessario sconfiggere i Darkloid nelle profondità delle diverse aree, per liberare Internet dai blocchi del Nebula. La strada verso i Darkloid è però bloccata da diversi tipi di panel (pannelli), inclusi quelli imbevuti dell'energia dell'oscurità. Devi liberare ogni panel man mano che ti fai strada verso i Darkloid e, alla fine, liberare tutta l'area di Internet.

LIBERATION MISSION: VITTORIA
Completa una Liberation Mission liberando tutti i DarkHole e sconfiggendo i Darkloid che controllano l'area.

LIBERATION MISSION: SCONFITTA
Se i membri del tuo gruppo perdono conoscenza (l'indicatore HP arriva a 0), la missione termina con una sconfitta.

SVOLGIMENTO DI UNA LIBERATION MISSION:

- FASE DEL GIOCATORE
  Controlla il tuo Navi man mano che liberi i panel e ti dirigi verso i Darkloid. Devi anche ricordarti di liberare tutti i DarkHole (buchi neri) che incontri sulla strada.

NOTA: una volta terminato di muovere tutti i membri del tuo gruppo, la fase termina e il comando passa all'altra parte.

- FASE DEI DARKLOID
  In questa fase, i Guardian (guardiani) marciano in avanti, inseguendoti e attaccandoti.

COMANDI DELLE MISSIONI DI LIBERAZIONE:

SCHERMATA DELLA BATTAGLIA: AZIONE

Quando sei circondato, utilizza i pulsanti L/R per cambiare direzione e combattere.

Nota: i comandi della schermata Custom sono gli stessi.

LIBERATION MISSION...CONTINUA

BATTAGLIE SEMPRE DIVERSE
Durante le missioni di liberazione le battaglie possono iniziare in modo diverso a seconda dei vari fattori presenti quando attivi il comando Liberate (Libera).

BATTAGLIA – VANTAGGIO
Quando ci sono pochi DarkPanel attorno al Navi, la battaglia comincia con un vantaggio per il giocatore (più spazio per muoversi).

BATTAGLIA – SVANTAGGIO
Quando ci sono molti DarkPanel attorno al Navi, la battaglia comincia con uno svantaggio per il giocatore (il nemico ha più spazio a disposizione). Maggiore è il numero di DarkPanel attorno al Navi, maggiore è lo svantaggio. È anche possibile che ti ritrovi circondato da nemici su entrambi i lati, quindi fai attenzione.

LIBERATION BATTLE (Battaglia di liberazione)
Le battaglie che si svolgono durante le Liberation Mission vengono dette "Liberation Battle". Di seguito sono spiegate alcune delle principali differenze tra le battaglie di liberazione e le battaglie normali. Schermata Custom automatica - A differenza delle battaglie normali, in quelle di liberazione viene visualizzata la schermata Custom quando il Custom Gauge è completo.

3 TURNI – Nelle battaglie di liberazione ogni battaglia finisce in 3 turni, indipendentemente dal risultato. Se non sconfiggi il nemico in 3 turni, non puoi liberare quel panel.

LIBERAZIONE IN 1 TURNO – Se riesci a sconfiggere tutti i nemici nel primo turno della battaglia, metti a segno una liberazione in 1 turno, ovvero liberi quel panel e gli 8 panel circostanti in un colpo solo.

MEMBRI DEL NAVI IN BATTAGLIA
Alle battaglie di liberazione possono partecipare anche Navi alleati. Ogni Navi ha uno stile di combattimento diverso e tu dovrai adattarti ogni volta che cambi Navi. Possono essere disponibili anche chip speciali specifici per un Navi che vengono visualizzati solo quando controlli quel Navi. Questa potrebbe rivelarsi un'ottima risorsa strategica.

SE L'HP DEL TUO NAVI ARRIVA A 0
Se l'HP del tuo Navi arriva a 0, il Navi non potrà eseguire azioni durante la successiva fase del giocatore. Una volta terminata questa fase, il Navi recupererà una piccola quantità di HP e sarà capace di spostarsi nuovamente.

LIBERATION MISSION...CONTINUA

SCHERMATA COMMAND
Premi il pulsante A nella schermata Field per aprire la schermata dei comandi.

LIBERATE
Utilizza questo comando per liberare il panel davanti a te. In base al tipo di panel, puoi cominciare la battaglia oppure si può verificare una situazione nella quale devi aiutare Megaman e i suoi amici. Nota che questo comando non funziona con i panel che non hanno bisogno di essere liberati.

COMANDI SPECIALI
I membri del tuo team dispongono di comandi speciali unici basati sulle abilità dei loro Navi e che consentono di attaccare, proteggere gli amici e così via. Un saggio utilizzo delle loro abilità e dei comandi sarà di importanza cruciale, se vuoi veramente completare tutte le Liberation Mission. Nota che per ogni comando speciale che utilizzi, perdi un Order Point. Quando esaurisci gli Order Point, non potrai più utilizzare i comandi speciali.

PASS (Passaggio del turno)
Puoi riposarti e recuperare una parte di HP non facendo azioni durante il turno.

ORDER POINT
Gli Order Point sono punti utilizzati per comandi speciali del Navi e sono di importanza cruciale per le Liberation Mission.

UTILIZZO DEI PUNTI PER I COMANDI SPECIALI
Per ogni comando speciale utilizzato perdi un Order Point. Puoi recuperare questi punti liberando i DarkPanel con oggetti e così via.

TIPI DI PANEL
Di seguito sono elencati alcuni tipi di panel che è possibile incontrare durante le Liberation Mission.

- NORMALPANEL (panel normale)
  Può essere percorso normalmente.

- DARKPANEL (panel oscuro)
  Non puoi spostarsi in questi panel. Utilizza il comando Liberate e cerca di liberarli.

- ITEMPANEL (panel oggetto)
  Questi DarkPanel ti consentono di guadagnare oggetti quando li liberi.

- DARKHOLE
  Questi panel producono Guardian e devono essere liberati.

- BONUSPANEL (panel bonus)
  Attiva un evento che ti può aiutare. L'evento è stabilito da un sistema di roulette.

MEMBRI DELLA SQUADRA

PROTOMAN
Comando speciale di liberazione:
Wide Sword (Spada larga)
• Libera tre panel in fila.

MAGNETMAN
Comando speciale di liberazione: Magnet Barrier (Barriera magnetica)
• Crea una barriera attorno a tutti i membri della squadra per bloccare gli attacchi nemici.

GYROMAN
Comando speciale di liberazione: Exploding Liberation (Liberazione esplosiva)
• Lancia bombe sul panel per liberarlo.
ABILITÀ UNICA: può trasformarsi in un elicottero e volare sui DarkPanel per superarli.

SERCHMAN
Comando speciale di liberazione: Panel Search (Ricerca panel)
• Esegue una ricerca nella fila di panel direttamente davanti a lui e libera l'"X Panel" o il "DarkPanel con oggetto" più vicino.

NAPALMMAN
Comando speciale di liberazione: Napalm
• Scatena un bombardamento al napalm per liberare una fila di 6 panel.

MEDDY
Comando speciale di liberazione: Twin Liberation (Liberazione gemella)
• Usa questo comando in presenza di Dark Panel tra Meddy e un altro alleato, per liberare i panel tra i due.

SCHERMATA PET

Premi START nella schermata Field per visualizzare la schermata PET.

CHIPFOLDER
Il ChipFolder è una cartella in cui conservare i chip da utilizzare in battaglia. All'inizio hai un ChipFolder, che puoi modificare o riorganizzare come preferisci. Man mano che il gioco progredisce, puoi ottenere altri ChipFolder e cartelle di backup. Non puoi riorganizzare la tua cartella di backup, ma puoi aggiornarla prendendola da altre persone e così via.

- INSERIMENTO DI OGGETTI NELLA CARTELLA
  La cartella riempita viene contrassegnata come EQUIP. Per riempire un'altra cartella, selezionane una, premi il pulsante A, quindi seleziona l'opzione EQUIP.

- MODIFICA DELLE CARTELLE
  Seleziona la cartella da riorganizzare, premi il pulsante A, quindi seleziona l'opzione EDIT. Viene visualizzata la schermata Folder Edit (Modifica cartella).

SCHERMATA FOLDER EDIT
Nella schermata Folder Edit premi i pulsanti L/R sulla pulsantiera di comando + per passare dal ChipFolder al backpack (cartella di inventario) e viceversa, per spostare i chip da uno all'altro. Premi i pulsanti Su/Giù sulla pulsantiera di comando + per spostarti tra i chip. Seleziona un chip da spostare, quindi selezionane uno con cui scambiarlo di posizione. In tal modo scambierai la posizione di entrambi i chip. Puoi anche premere il pulsante A due volte consecutive per inviare semplicemente quel chip. Inoltre, puoi premere START per riorganizzare l'ordine dei chip, utilizzare i pulsanti L/R per spostarti tra le pagine e molto altro ancora.

CATEGORIE DI BATTLECHIP
I BattleChip si dividono in tre categorie, a seconda delle loro abilità. Esistono anche dei Dark Chip che non rientrano nelle categorie normali e il loro utilizzo può avere un pessimo effetto sul Navi.

- STANDARD CHIP – Bordo grigio

- MEGA CLASS CHIP – Bordo blu

- GIGA CLASS CHIP – Bordo rosso

- DARK CHIP – Bordo viola

REGOLE DI MODIFICA DELLA CARTELLA
- Assicurati di riempire di chip tutti i 30 slot.
- Puoi inserire al massimo 4 chip uguali nella stessa cartella. I chip con lo stesso nome sono considerati come se fossero lo stesso chip, anche se il codice è diverso.
- Puoi inserire solo un massimo di 5 Mega Class Chip, 1 Giga Class Chip e 3 Dark Chip contemporaneamente in una cartella, e devono essere tutti diversi uno dall'altro.

REGULAR CHIP
I Regular Chip vengono sempre visualizzati nel relativo elenco di selezione nella schermata Custom. Possono rivelarsi molto utili se riesci a includerli abilmente nella tua strategia. Nella schermata Folder (Cartella), sposta il cursore sul chip che vuoi designare come Regular Chip e premi SELECT. Non tutti i chip possono essere trasformati in Regular Chip. Se viene visualizzato un bordo attorno al chip, vuol dire che questo è stato designato come Regular

Se le dimensioni dati del chip non sono inferiori alla quantità di Regular Memory (Memoria normale) rimasta, non è possibile designare il chip come Regular Chip. Puoi incrementare la quantità di Regular Memory disponibile trovando un oggetto chiamato "Regular UP".

SUBCHIP
I SubChip vengono utilizzati nella schermata Field del Cyber World. Esistono molti tipi di chip che possono essere usati per aiutare Megaman. Puoi ottenerli dagli Shop e dai Mystery Data e, a differenza dei BattleChip, possono essere utilizzati una volta sola

DATA LIBRARY (Libreria dati)
La Data Library è una guida ai BattleChip. I dati relativi ai chip acquisiti sono inseriti automaticamente qui, dove li puoi visualizzare in qualsiasi momento. I chip sono divisi per categorie. Nella prima pagina sono indicati i Regular Chip. Premi il pulsante R sulla pulsantiera di comando + per visualizzare le pagine relative alle categorie di chip Mega Class e Giga Class e il P.A. Memo. Gli asterischi a destra del nome del chip ne indicano la rarità. Maggiore è il numero degli asterischi, maggiore è la rarità del chip. Hai tutto quello che ti serve per raccogliere i chip?

P.A. MEMO
Consente di visualizzare un elenco di combinazioni di Program Advance (Avanzamento del programma) attivate finora nella partita.

MEGAMAN
In questa sezione viene visualizzato lo stato di Megaman. Man mano che il gioco prosegue, vengono aggiunte altre due pagine a questa schermata.

NAVICUSTOMIZER
Questa opzione consente di attivare il NaviCustomizer (strumento di personalizzazione dei Navi).

SCHERMATA RECORD
Consente di visualizzare il Delete Time Record (Record del tempo di eliminazione) con cui hai battuto i nemici al Busting Level S per ogni Navi. Vengono visualizzati i valori My Record (Record personale) e Total Record (Record totale). Puoi confrontare il tuo valore di Total Record con quelli dei tuoi amici e vedere chi ha il miglior tempo di eliminazione. Minore è il tempo del Total Record, maggiore sarà il potere di attacco del chip speciale dei Navi.

E-MAIL
Leggi le e-mail indirizzate a Lan. Premi i pulsanti Su/Giù per spostarti nell'elenco dei messaggi e-mail e i pulsanti L/R per cambiare le pagine delle e-mail selezionate.

KEY ITEM (Oggetti chiave)
Visualizza gli oggetti in tuo possesso e la loro descrizione. Utilizza la pulsantiera di comando + per spostarti nell'elenco degli oggetti.

COMMUNICATION (Comunicazione)
Collega il sistema a quelli dei tuoi amici per battervi o scambiare chip. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 36.

SAVE (Salva)
Salva i progressi della partita. Dalla schermata Title, puoi selezionare CONTINUE per riprendere il gioco dal punto in cui è stato salvato.

NAVICUSTOMIZER

Una volta raggiunto un certo punto del gioco, la funzione NaviCustomizer viene aggiunta al dispositivo PET. Utilizzala per combinare i programmi e potenziare le abilità dei tuoi Navi.

Accedi alla funzione NaviCustomizer dalla schermata Megaman nella schermata PET.

INSTALLAZIONE DEI PROGRAMMI
Premi i pulsanti Su/Giù della pulsantiera di comando + per spostarti nell'elenco dei programmi e selezionarne uno da installare. Puoi anche utilizzare i pulsanti L/R per spostarti tra le pagine dell'elenco. Una volta selezionato un programma, viene visualizzato per essere collocato nella Memory Map (Mappa della memoria). Seleziona un percorso per il programma e premi il pulsante A per installarlo.

RIMOZIONE DEI PROGRAMMI
Per rimuovere i programmi installati nella Memory Map, premi il pulsante Sinistra della pulsantiera di comando + per spostare il cursore nell'area Memory Map. Quando selezioni un programma, vengono visualizzate le opzioni RETURN (Indietro) e MOVE (Sposta). Seleziona RETURN per disinstallare il programma e per inserirlo nuovamente nell'elenco. Selezionando MOVE, puoi spostare il programma all'interno della Memory Map per riorganizzarla. Premi SELECT per rimuovere in una volta sola tutti i programmi installati.

REGOLE DI PROGRAMMAZIONE
Per installare i programmi nella Memory Map devono essere seguite quattro regole, elencate di seguito.

- REGOLA 1
  Posiziona le Program Part (Parti di programma) in modo che si sovrappongano alla Command Line (Riga di comando) di almeno uno square (quadrato).
- REGOLA 2
  Non puoi posizionare Plus Part (Parti plus) (con struttura square) sulla Command Line.
- REGOLA 3
  Non mettere vicino parti dello stesso colore per programmi differenti.
- REGOLA 4
  Combina i programmi in modo da avere 4 diversi colori di programmi.

Sopra la Memory Map è visualizzata una barra che mostra i colori dei programmi combinati.

RUN (Esegui)
Una volta terminata l'impostazione dei programmi, seleziona RUN (premi START per spostare il cursore direttamente su RUN). Quando nella schermata viene visualizzato "OK!", il programma è stato compilato.

BUG!
Quando esegui il programma, se hai commesso degli errori e non hai rispettato le quattro regole di programmazione, si verifica un bug, ovvero un'anomalia del codice del programma, che avrà un effetto negativo sulle prestazioni di Megaman. Se hai un bug nel programma combinato, Megaman potrebbe non riuscire a muoversi correttamente oppure il suo HP potrebbe diminuire senza motivo. Se noti qualcosa di anomalo, controlla immediatamente la finestra Emotion di Megaman per vedere cosa succede.

FUNZIONI DI RETE

Utilizzando il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ (venduto separatamente), puoi scambiare chip e programmi, confrontarti testa a testa con altri giocatori di Battle Network e molto altro ancora. Innanzitutto seleziona il dispositivo di rete (cavo) da utilizzare e impostalo per comunicare con l'altro giocatore.

SELEZIONE DEL DISPOSITIVO
In questa schermata seleziona il dispositivo da usare.
Quando viene visualizzata la schermata Network (Rete), ti verrà chiesto di salvare la partita. Il salvataggio viene eseguito automaticamente anche al termine di uno scambio o di una battaglia in rete.

UTILIZZO DELL'ADATTATORE WIRELESS PER GAME BOY ADVANCE™

Enter Name and Comment (Inserisci nome e commento).
In questa schermata puoi inserire il nome e un commento da visualizzare quando colleghi il tuo sistema a quelli di altri giocatori. Il tuo nome può includere fino a 5 caratteri, mentre il commento può includere fino a 11 caratteri.

COMANDI:
Pulsantiera di comando + – Sposta il cursore per selezionare il personaggio
Pulsante A – Conferma
Pulsante B – Cancella il carattere precedente
Pulsante R – Sposta il cursore di testo verso destra
Pulsante L – Sposta il cursore di testo verso sinistra
START – Sposta il cursore su OK
SELECT – Nessuna funzione

SCHERMATA NETWORK
Innanzitutto seleziona se vuoi essere l'host o il client. Una volta eseguita la selezione, attendi che l'altra persona si connetta. Una volta eseguita la connessione, l'host visualizza il nome e il commento di tutti i possibili client, mentre il client visualizza l'altra persona come possibile host. Se esiste un elenco di possibili partner per la connessione, utilizza i pulsanti L/R per spostarti nell'elenco e selezionare un nome a cui connetterti.

NETBATTLE (Battaglia in rete)
Collega il sistema a quello di un amico e proseguite assieme in due differenti modalità di gioco.

Single Battle (Battaglia singola): sfida in un singolo match.
Triple Battle (Battaglia tripla): cerca di vincere 2 battaglie su 3.
Dopo avere selezionato la modalità di gioco, scegli il tipo di battaglia

FUNZIONI DI RETE...CONTINUA

MODALITÀ PRACTICE (Pratica)
Vittorie e sconfitte non vengono contate.

MODALITÀ BATTLE (Battaglia):
Vittorie e sconfitte contano per i tuoi risultati e il vincitore prende un chip dal perdente. (Devi avere almeno 1 chip oltre diverso dai chip Giga Class o Dark Chip in uno dei tuoi quattro backpack per giocare con questo tipo di battaglia).

- Quando entrambi i giocatori hanno selezionato la stessa modalità di gioco e lo stesso il tipo di battaglia, il confronto può avere inizio.
- Riduci a 0 l'HP del tuo nemico per vincere la battaglia.

Il quindicesimo turno è il turno finale della battaglia e il match termina anche se alle due parti è rimasta parte dell'HP. Il giocatore che ha inflitto più danni totali all'altro vince, indipendentemente dalla quantità di HP rimasto.

MODALITÀ COMPARE (Confronta)

- COMPARE LIBRARY (Confronta libreria)
  Confronta le Data Library con altre persone. Qualsiasi voce presente nella libreria dell'altra persona e non nella tua, viene aggiunta alla tua libreria.

- COMPARE RECORDS (Confronta record)
  Confronta i valori totali di Delete Time Record e aggiorna i record con i nuovi tempi migliori realizzati. Migliori i tempi elencati, più potenti saranno i chip speciali dei Navi, quindi condividi i tempi con i tuoi amici per rendere tutti i vostri Navi più forti.

MODALITÀ TRADE (Scambia)

- BATTLECHIP TRADING (Scambio di battlechip)
  Scambia i chip del tuo backpack uno alla volta (eccetto i Giga Class Chip che non possono essere scambiati). Quando tu e il tuo amico avrete selezionato i chip da scambiare, sarà necessario confermare lo scambio. Seleziona YES (Sì) per completare lo scambio. Se vuoi dare un chip a qualcuno senza ricevere niente in cambio, seleziona il chip mentre il tuo amico seleziona NONE (Nessuno).

- PROGRAM TRADING (Scambio di programmi)
  Una volta sbloccata la funzione NaviCustomizer, potrai scambiare i programmi con altre persone. Una volta selezionati i programmi da scambiare, ti verrà chiesto di confermare lo scambio. Seleziona YES per completare lo scambio.

SEGRETI DEI BATTLECHIP

Per vincere è necessario ottenere BattleChip ed elaborare una buona strategia. Di seguito vengono offerte informazioni utili sui BattleChip

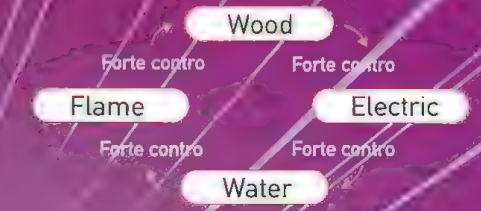
POTENZA DI ATTACCO
La potenza di attacco di un chip determina i danni inflitti al nemico con un solo colpo. Una maggiore forza di attacco è sicuramente più efficace ma bisogna considerare anche altri fattori quali attacchi consecutivi o distribuiti, colpi multipli, attributi elementali e così via. Quindi non pensare solo alla potenza di attacco, ma adotta il chip più adeguato alla situazione. (La potenza di attacco per i chip di supporto non viene visualizzata)

TIPI DI CHIP
Sono disponibili 12 tipi di chip.

Sword	Summon
Electric	Break
Wind	Invisible
Flame	Wood
Cursor	Bonus point
Recovery	Water

Quando si esegue l'operazione Dub!Soul entrano in gioco anche questi attributi.

ATTRIBUTI ELEMENTALI
Quattro tipi di chip sono anche attributi elementali: Flame (Fuoco), Water (Acqua), Electric (Elettricità) e Wood (Legno). Ognuno possiede un proprio punto di forza e un proprio punto debole, come mostrato in figura. Se sferri un attacco a un nemico che presenta un attributo elementale contro il quale il tuo chip è più forte, il danno inflitto è doppio.



CODICI DEI CHIP
I codici dei chip sono visualizzati in forma di lettere. Nella schermata Custom puoi selezionare contemporaneamente due diversi tipi di chip, purché abbiano lo stesso codice. Ciò può rivelarsi utile in battaglia. Sono presenti, inoltre, alcuni codici di chip contrassegnati da un asterisco (*), che funzionano come caratteri jolly: possono essere selezionati insieme a qualsiasi altro codice di chip.

PROGRAM ADVANCE
Quando selezioni una determinata combinazione di BattleChip, questi possono fondersi e formare un nuovo BattleChip. Questa operazione viene definita "Program Advance". Prova più combinazioni possibili e scopri avanzamenti sempre diversi. Ogni Program Advance viene salvato nella sezione P.A. Memo della schermata della libreria di dati nel PET.

TRADER E OGGETTI

CHIP TRADER
Il Chip Trader è un dispositivo che ti consente di scambiare alcuni vecchi chip con uno nuovo, scelto a caso. Questa operazione richiede molta attenzione perché una volta eseguito lo scambio, il gioco viene salvato automaticamente.

NUMBER TRADER
È un dispositivo all'interno di Higsby. Inserisci un numero di 8 cifre. Se è quello giusto, otterrai un chip o un oggetto (uno per ogni numero corretto immesso). Si possono trovare indizi su tali numeri ovunque, quindi cercane il più possibile.

TRADER DI BUG
È possibile che da qualche parte nell'universo ci sia un trader in grado di scambiare bug con nuovi chip...

OGGETTI
Di seguito sono elencati alcuni oggetti che ti aiuteranno nel corso del gioco.

OGGETTI PER IL POTENZIAMENTO DI MEGAMAN
Memoria HP: aumenta di 20 unità l'HP massimo di Megaman

ALTRI OGGETTI
Codice P: consente di eliminare i Security Cube. Si ottiene soprattutto dalle altre persone.

SUGGERIMENTI DI GIOCO

ATTENZIONE ALL'HP
Dopo una battaglia l'HP non viene ripristinato. Quindi non dimenticare di usare oggetti per il ripristino di HP o SubChip, durante lo scontro o prima di affrontare un nuovo nemico. Per ripristinare l'HP sono disponibili anche le HP Ball (Sfere HP).

MANTIENI LO STATO FULL SYNCHRO
La finestra Emotion di Megaman torna normale al termine della battaglia. Tuttavia, se termini una battaglia in stato Full Synchro, Megaman rimane in questo stato e lo mantiene anche all'inizio della battaglia successiva. Tuttavia, lo stato verrà eliminato se esci dal Cyber World o se arrivi a scontrarti contro un boss.

SFRUTTA IL TERRENO DI BATTAGLIA A TUO VANTAGGIO
Usa bene il campo di battaglia per avere sempre la meglio. Ad esempio, i panel di erba prendono fuoco facilmente quindi gli attacchi con il fuoco sono doppiamente efficaci. Anche gli attacchi elettrici sferrati contro nemici su panel di acqua hanno un effetto doppio.

SERVIZIO DI RICHIESTA DEI CHIP DI HIGSBY
A un certo punto del gioco Mr. Higsby metterà a disposizione il servizio per la richiesta di chip. I chip nella Data Library vengono visualizzati in un elenco ed è sufficiente selezionarne uno che abbia almeno un nome. Usa questo servizio assieme alla funzione Library Compare. Alcuni chip, tuttavia, non possono essere richiesti.

TERMINOLOGIA

EXE
Estensione di 3 lettere che segue il nome del file e ne indica il tipo. Per un file di programma "eseguibile", l'estensione è ".exe"

TRASMISSIONE
L'operazione di invio o trasmissione di dati di programma. I Net Navi sono programmi quindi, dopo aver eseguito l'accesso, è possibile trasmettere il Navi attraverso segnali e codici.

ELIMINAZIONE
Un Navi eliminato o cancellato non può essere più ripristinato. Ecco perché nelle battaglie in rete l'abilità dell'operatore è fondamentale.

OPERATORE
Persona che invia segnali e istruzioni ai Net Navi. Un buon esito della battaglia dipende dalla fiducia tra Navi e operatore.

SERVER
Computer condivisi utilizzati da più persone. Contengono numerosissimi dati e informazioni.

MODALITÀ CROSSOVER BATTLE (BATTAGLIA INCROCIATA)

La modalità Crossover Battle è disponibile in modalità di rete quando connetti una copia del gioco a una copia di "Boktai 2 ®: Solar Boy Django" di Konami e affronti l'avversario in battaglie testa a testa. Questa modalità richiede l'adattatore wireless per Game Boy Advance™ (venduto separatamente) e non è consentita con il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ (venduto separatamente).

ATTIVAZIONE DELLA MODALITÀ CROSSOVER BATTLE
Collega l'adattatore wireless per Game Boy Advance™ e accendi le unità

BATTLE NETWORK 5: l'opzione "Crossover Battle" verrà visualizzata nella schermata del titolo.

BOKTAI 2: inserisci i seguenti comandi dalla schermata Link per visualizzare l'opzione Crossover Battle (è sufficiente inserire il comando solo la prima volta).

COMANDO CROSSOVER BATTLE - L, R, L, R, L, L, R, R, R, R, L, L SELECT, START, SELECT, START

SCHERMATA MENU - Quando selezioni Crossover Battle, viene visualizzata la schermata Menu.

CROSSOVER BATTLE – VISUALIZZAZIONE DELLA SCHERMATA ENTRY (Inserimento dati) – Change Name (Modifica nome) (solo versione BN) - Consente di aggiornare il nome e il commento visualizzati nella schermata ENTRY. Per Boktai 2, il nome visualizzato è quello utilizzato nel gioco.

GAME DESCRIPTION (Descrizione del gioco) - visualizza una descrizione della modalità Crossover Battle.

SCHERMATA ENTRY - Seleziona il compagno di battaglia. L'unità con Boktai 2 è sempre l'host e l'unità con Network 5 è sempre il client.

BATTLE NETWORK 5 - una volta trovati i possibili avversari, vengono visualizzati i relativi nomi e commenti. Seleziona un avversario dall'elenco. (Premi i pulsanti L e R quando è visualizzato l'elenco degli avversari per inserire le nuove informazioni).

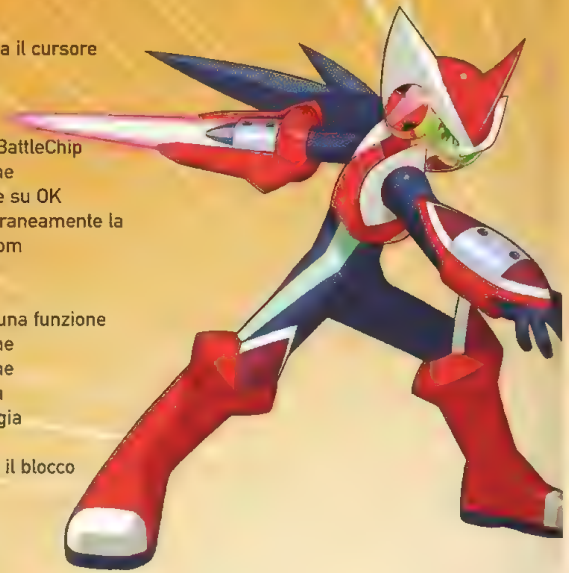
BOKTAI 2 - quando un utente con Battle Network 5 chiede di giocare un match, i relativi nome e commento vengono visualizzati nella schermata. Premi il pulsante A per accettare e iniziare la battaglia, oppure il pulsante B per rifiutare l'avversario.

COMANDI PER LE SCHERMATE CUSTOM E INTERVAL (INTERVALLO)

Questa schermata consente di selezionare le armi da preparare per il turno successivo della battaglia. Inoltre, se l'avversario è stato bloccato correttamente, puoi rimandargli la Disturb Icon (Icona di disturbo).

Comandi di Battle Network 5
Pulsantiera di comando + – Sposta il cursore
Pulsante A – Conferma
Pulsante B – Annulla
Pulsante R – Mostra la descrizione del BattleChip
Pulsante L – Nessuna funzione
START – Sposta il cursore su OK
SELECT – Nascondi temporaneamente la schermata Custom

Comandi di Boktai 2
Pulsantiera di comando + – Nessuna funzione
Pulsante A – Nessuna funzione
Pulsante B – Nessuna funzione
Pulsante R – Seleziona l'arma
Pulsante L – Seleziona la magia
START – Fine intervallo
SELECT – Attiva e disattiva il blocco



SCHERMATA ACTION E RELATIVI COMANDI

Una volta terminate le selezioni nelle schermate Custom e Interval, viene visualizzata la schermata Action. I comandi per questa schermata sono leggermente diversi da quelli del gioco normale, quindi è necessario leggerli attentamente.

Battle Network 5
Pulsantiera di comando + – Sposta Megaman
Pulsante A – Utilizza il BattleChip
Pulsante B – MegaBuster (tieni premuto per caricare il colpo)
Pulsante R – Nessuna funzione
Pulsante L – Nessuna funzione
START – Nessuna funzione
SELECT – Nessuna funzione

BATTAGLIE
Le battaglie avvengono in modo standard per ogni gioco.

VITTORIA
Per vincere una battaglia è necessario soddisfare i seguenti criteri.

- Battle Network 5: sconfiggi innanzitutto ShadeMan oppure riduci a 0 l'HP di Django.

- Boktai 2: sconfiggi innanzi tutto ShadeMan oppure riduci a 0 l'HP di Megaman.

DIFFERENZE TRA LE PARTITE IN MODALITÀ CROSSOVER BATTLE E LE PARTITE NORMALI

- Battle Network 5: Quando IL Custom Gauge è pieno, viene visualizzata automaticamente la schermata Custom ed è possibile eseguire un DublSoul

- Boktai 2: quando il tempo rimasto, visualizzato sulla parte superiore della schermata, raggiunge il valore 0, viene visualizzata automaticamente la schermata Interval. Non sono previste ricariche solari, quindi non è presente alcun indicatore solare. Anche le magie sono diverse rispetto al gioco vero e proprio.

- Modalità MAX: una volta arrivati al turno 11, sia in Battle Network 5 che in Boktai 2 viene attivata la modalità Max nella quale la forza di attacco del giocatore e di ShadeMan viene raddoppiata.

DISTURB ICON
Se si colpisce ShadeMan con un attacco specifico è possibile inviare all'avversario una Disturb Icon. Le Disturb Icon vengono spedite automaticamente dalle schermate Custom e Interval e hanno effetti diversi a seconda del colore.

BATTLE NETWORK 5
1) Colpisci ShadeMan con il BattleChip BatCan per inviare una Disturb Icon basata sulla versione del chip (vedi diagramma seguente)
2) Manda a segno un contrattacco per inviare una Disturb Icon rossa.

BOKTAI 2
1) Colpisci ShadeMan con un attacco Enchant (attributo) per inviare una Disturb Icon basata sull'arma utilizzata al momento dell'attacco (vedi diagramma seguente).
2) Esegui un attacco armato alle spalle per inviare una Disturb Icon rossa.

DIAGRAMMA DEI COLORI DELLE DISTURB ICON

	Battle Network 5	Boktai 2
DISTURB ICON GIALLA	BatCan1	Attacco magico con lancia
DISTURB ICON BLU	BatCan2	Attacco magico con spada
DISTURB ICON VERDE	BatCan3	Attacco magico con martello
DISTURB ICON ROSSA	Contrattacco	Un attacco alle spalle
3 COLORI (GIALLO, BLU, VERDE)	BatCan4	

La Disturb Icon viene inviata automaticamente una volta visualizzata la schermata Custom / Interval.

EFFETTI DELLE DISTURB ICON
Le Disturb Icon inviate dall'avversario hanno gli effetti indicati di seguito. È possibile inviare contemporaneamente più Disturb Icon dello stesso colore, con effetti raddoppiati.

	Battle Network 5	Boktai 2ICON
DISTURB ICON GIALLA	Nello spazio nemico viene visualizzato Tuby	In Django viene rilevato uno stato anomalo.
DISTURB ICON BLU	Nello spazio nemico viene visualizzato Mettaur	Viene evocato ShadeClaw
DISTURB ICON VERDE	L'HP di ShadeMan viene ripristinato	L'HP di ShadeMan viene ripristinato
DISTURB ICON ROSSA	ShadeMan usa la mossa speciale BigNoise	ShadeMan usa la mossa speciale Wing-Storm

BLOCCO
Il blocco consente di rinviare all'avversario una Disturb Icon quando viene visualizzata la schermata Custom / Interval. Tuttavia questa mossa è consentita una volta sola per battaglia.

COME ESEGUIRE IL BLOCCO
- Battle Network 5: premi il pulsante Block (Blocca) senza selezionare OK, per eseguire il blocco nella schermata Custom.
- Boktai 2: imposta la funzione di blocco su ON per eseguire il blocco nella schermata Interval.

Fai attenzione, perché se cerchi di eseguire il blocco quando non sono state inviate Disturb Icon, sprecherai inutilmente l'unica possibilità di blocco a tua disposizione.

SCHERMATA RESULT
Al termine della battaglia viene visualizzata la schermata Result, dove vengono mostrati il vincitore, lo sconfitto, il tempo di gioco di ognuno, i Crossover Point della battaglia e i Crossover Point totali.

CROSSOVER POINT (Punti crossover)
I Crossover Point sono i punti che si guadagnano nelle Crossover Battle. Entrambe le parti ottengono punti, ma ne riceve di più il vincitore o colui che ha inviato più Disturb Icon. Questi punti, poi, possono essere usati nel gioco effettivo.

CROSSOVER POINT

- Battle Network 5:
  Usa i Crossover Point con il trader Boktai 2 visualizzato nel gioco per acquisire nuovi chip.

- Boktai 2:
  Scambia i Crossover Point con armi ed equipaggiamento.

Quando esci dalla schermata Result, il gioco viene salvato automaticamente.

NOTE...

NOTE...

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)

CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD. 2004, 2005 ALL RIGHTS RESERVED.